

TOUT

MICROLOISIRS

MARATHON
DEUX MOIS
ET MON T09

VECU
L'ENFER DES
PÉRIPHÉRIQUES

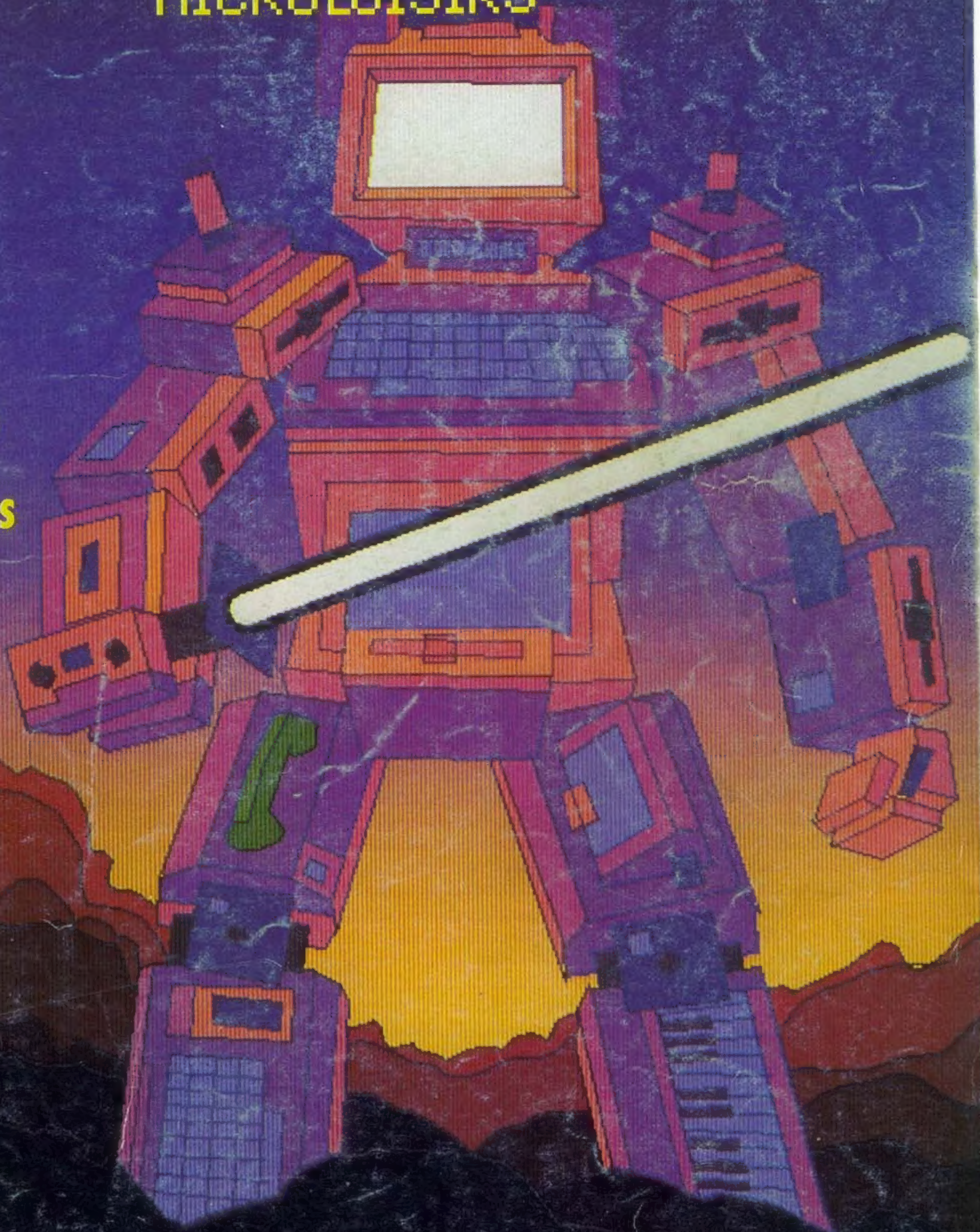
BILAN
LES RÉVÉLATIONS
DU SICOB

MYTHE
L'UNIVERS
DES APPLE

AVENTURE
ACTION
SIMULATION

LE HIT PARADE
DES SOFT
LUDIQUES

INCONNU
PLONGÉE
AU CŒUR DES
NOUVELLES
IMAGES



ASN. Diffusion Optimisme serein

Sensible aux problèmes de distribution et à l'importance du rapport qualité/prix, Goldstar arrive...



Jean et Claude Taïeb

A.S.N. Diffusion s'était forgé un nom dans le milieu de la micro-informatique avec l'Oric, dont le succès en France avait dépassé celui rencontré en Grande-Bretagne, pays d'origine de la machine. Aujourd'hui, Claude et Jean Taïeb se sont convertis au M.S.X. à travers Goldstar, société coréenne. « Ce SICOB est pour nous une confirmation de la gamme explique Jean Taïeb. Nous proposons le Goldstar à un prix d'appel, de 2 590 francs, et un ensemble de périphériques à des prix eux aussi très compétitifs : imprimante, lecteur de disquettes, moniteur. Nous croyons beaucoup au facteur prix. Notre machine est identique à d'autres M.S.X. vendus beaucoup plus chers. Ces prix sont possibles grâce à une fabrication totalement automatisée et dont la fiabilité est presque totale. Goldstar s'engage à un taux de retour de 1 % maximum. Il ne faut pas oublier que Goldstar est un groupe énorme, qui a décidé de s'intéresser de près au marché européen. Il est très attentif à nos remarques et suggestions. » Jean et Claude Taïeb affichent un optimisme tranquille. Pour eux, le marché reste porteur, malgré une baisse de l'euphorie qui régnait ces dernières années. Ils se font plus critiques sur l'organisation de la distribution. « Les revendeurs sont beaucoup trop diversifiés, ce qui entraîne des problèmes de stock, des difficultés pour promouvoir les modèles. »

Commodore la conquête de l'ouest

La France, terrain en friche ?

Commodore en est persuadé et affiche les ambitions du laboureur numéro un.

Chez Commodore France, le SICOB équivaut à la relève de la garde. Le vieux grognard méritant alias le C 64 fait place à un jeune et fringant officier, j'ai nommé : le C 128. Un fameux lascar qui intègre l'expérience et les logiciels de son aîné, plus 64 K de mémoire, un mode CP/M, une souris et des performances graphiques et sonores remarquables.

Le tout pour 4 000 F.

Le Plus/4 classique, un peu essoufflé, reprend du poil de la bête avec deux packages différents qui le resituent dans les machines bon marché

d'initiation à la bureautique. Le premier, à 3 990 F englobe système RVB, unité de disquettes et le logiciel Virgule, un traitement de texte de 130 000 mots. A quoi le second, pour 6 690 F, ajoute une imprimante à marguerite. L'Amiga, la Rolls Royce du hobbyte, le multitâche fonctionnant sous MS DOS pointe le bout de son nez. Seuls les avertis, — entre autre la presse — ont eu l'insigne honneur de le voir à l'ouvrage. Impressionnant. Sans compter les deux PC, PC 10 (17 950 F) et PC 20 (28 900 F) à disque dur sortis il y a quelques mois. Visiblement Commodore s'attaque en masse au créneau du micro-ordinateur personnel (à ne pas confondre avec domestique ou familial selon les intéressés). L'ambition de Commodore France, filiale créée en février dernier qui d'ici à la fin de l'année comptera une cinquantaine de personnes, brille par sa simplicité : « être le numéro un », ainsi que l'explique Laurence Fruleux, directrice du marketing.

IBM La force tranquille

Informé, rassuré, le crédo d'IBM est clair. Et les résultats confirment la puissance du géant US.

Circonspection et prudence règnent chez IBM. Lassés d'être présentés comme des prédateurs, ils soignent leur image de marque et toute information est soigneusement pensée et filtrée. Nous avons pu, néanmoins recueillir les impressions de Jean Louis Remy, attaché de presse. « Le SICOB est une manifestation importante. Une des deux manifestations majeures pour IBM avec le « forum IBM PC. » Mais ce n'est pas un moment clef de la vie de notre entreprise. Nous publions nos résultats tous les trimestres et notre stratégie annuelle n'est pas axée sur cet événement. L'annonce d'un nouveau produit se fait à l'échelle mondiale ou européenne même si nous profitons éventuellement de cette occasion pour présenter une nouveauté. Le SICOB est un très bon salon pour une entreprise peu importante qui a besoin d'une vitrine, la notre est permanente. On ne vend pas au SICOB, c'est un must mais surtout au niveau de l'information du grand public. Pour la vente ce sont nos distributeurs agréés qui servent de relai et eux ont un intérêt commercial à être présent. Notre but au SICOB est d'intéresser les gens et de les rassurer dans un premier temps. »

IBM présentait deux stands au salon. Dans le premier la firme donnait sa vision de l'entreprise par le biais du poste de travail de la secrétaire, du cadre administratif ou de l'ingénieur utilisant le dessin graphique. Sur ce stand vous pouviez prendre rendez-vous pour une démonstration au calme dans un des bureaux de la tour Septentrion. « Deux attitudes sont observables au SICOB, celle du curieux qui passe et celle de la personne réellement intéressée qui vient pour apprendre. Le côté foire du SICOB ne se prête pas à un exposé sérieux. C'est pourquoi nous renvoyons nos clients vers notre centre de

démonstration. Nous effectuons, ainsi une sorte de sélection par la motivation. » Le second était réservé à l'emploi : présentation de la compagnie, de sa philosophie d'embauche. Avis aux amateurs prêts à faire leur trou dans l'univers impitoyable du géant.

Quant au marché de la micro-informatique, les journalistes sont, selon Monsieur Rémy, trop friants de mauvaises nouvelles. « La micro ne va pas aussi mal que le dit presse. Certes la croissance est moins forte que les taux annoncés il y a deux ou trois ans par les experts, mais le taux de croissance n'en est pas moins correct. Nous avons quintuplé notre chiffre d'affaires en France de 83 à 84 pour le PC (personal computer). Les ventes en 85 s'annoncent florissantes avec plus de 50 % de hausse, même si à cet égard le dernier trimestre est toujours très important. On n'a pas remarqué une évolution du marché français de 84 à 85. L'Allemagne se place en tête pour l'Europe puis viennent la France et la Grande-Bretagne et finalement l'Italie, plus anarchique. A l'heure actuelle le marché se restructure. Il y avait peut-être trop de partants sur un marché très professionnel et concurrentiel. Le client sait maintenant ce qu'il veut. Dans le concert des constructeurs, nous occupons une place confortable. » IBM renvoie donc une image confiante et sûre de soi : la force tranquille.

Espace micro 48 h top chrono

Vendeur ciblé et compétent, Espace Micro reste « le » distributeur du Dragon. Pour le meilleur...

Espace Micro n'est pas seulement l'un des principaux magasins d'informatique familiale et professionnelle du X^e arrondissement de Paris. C'est également le distributeur privilégié des ordinateurs Dragon et Einstein Tatung, importés en France par Goal Computer. Les préoccupations de Franck Algart rejoignent donc à la fois celles des importateurs, distributeurs, et revendeurs de matériel et de logiciels. « Notre souci est de satisfaire nos clients, explique-t-il. Pour cette raison, nous mettons en place un procédé de distribution de logiciels spectaculaire. Chez nous, désormais, il n'y a plus de catalogue. Il est impossible de posséder en stock l'ensemble des logiciels existants sur le marché. Au lieu de cela, nous nous engageons à fournir sous quarante-huit heures n'importe quel logiciel, même inédit en France. Chez nous il n'y a plus de titres introuvables. »



Franck Algart

DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont **VOUS** êtes l'acteur principal !

Versions pour : COMMODORE 64 (C-D)
ORIC (C-D)-AMSTRAD (C-D)-SPECTRUM (C)
au prix de : 150 F (cassette)
200 F (disquette).
En préparation : MSX (C) APPLE II (D)
ENTERPRISE (C)

ALBERT R. BROCCOLI Présente

ROGER MOORE

dans l'œuvre de IAN FLEMING

JAMES BOND 007™

**DANGEREUSEMENT
VÔTRE**

COPYRIGHT
DANJAQ S.A

ALL RIGHTS
RESERVED

Version française distribuée
en exclusivité par :

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé
75009. PARIS

Tél. (1) 281 20 02

TLX. 649 385 F

En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.

M

Rue

Code Ville

Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE"

pour l'ordinateur

sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)

ci joint mon règlement de par



EUREKA FAVOR



L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son câble Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Ce périphérique-roi manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accès à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le contrôleur, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque), SEDORIC est carrément génial. Jugez plutôt :

Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accès séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de fonction etc... Il demeure d'une extrême facilité d'emploi.

2490 F

SEDORIC ? génial !



Nouveau

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend : Un boîtier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs ..	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1150 F	Câble pour imprimante parallèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	18 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	40 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

Langages :

Basic Français	150
Cours de Basic	150
Compilateur LM	172
J'apprends le Forth	172
LOGO	150
Assembleur	260
Moniteur 1.0	140

Educatifs :

Conjugaisons	100
Planète bleue (Géogr.)	120
CALORIC (diététique)	100
Calcul Mental	120
Course aux lettres	95
J'apprends l'anglais	140
TIC TAC	120

Dessin :

D.A.O	100
ORIGRAPHE	290
J'apprend la CAO	180
Images	
VORTEXTE (trait.texte)	240 F
Musique :	
Editeur musical	95

et les jeux...

Cobra pinball	140
Meurtre à grande	
vitesse	180
1815 (Wargame)	160
Super Jeep	120
Scuba Dive	80
Green Cross Toad	85

La politique ORIC : prix, qualité, services

PRIX :

Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétitivité de la nouvelle équipe.

QUALITÉ :

La nouvelle chaîne de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaîne assurent une fiabilité impeccable.

SERVICES :

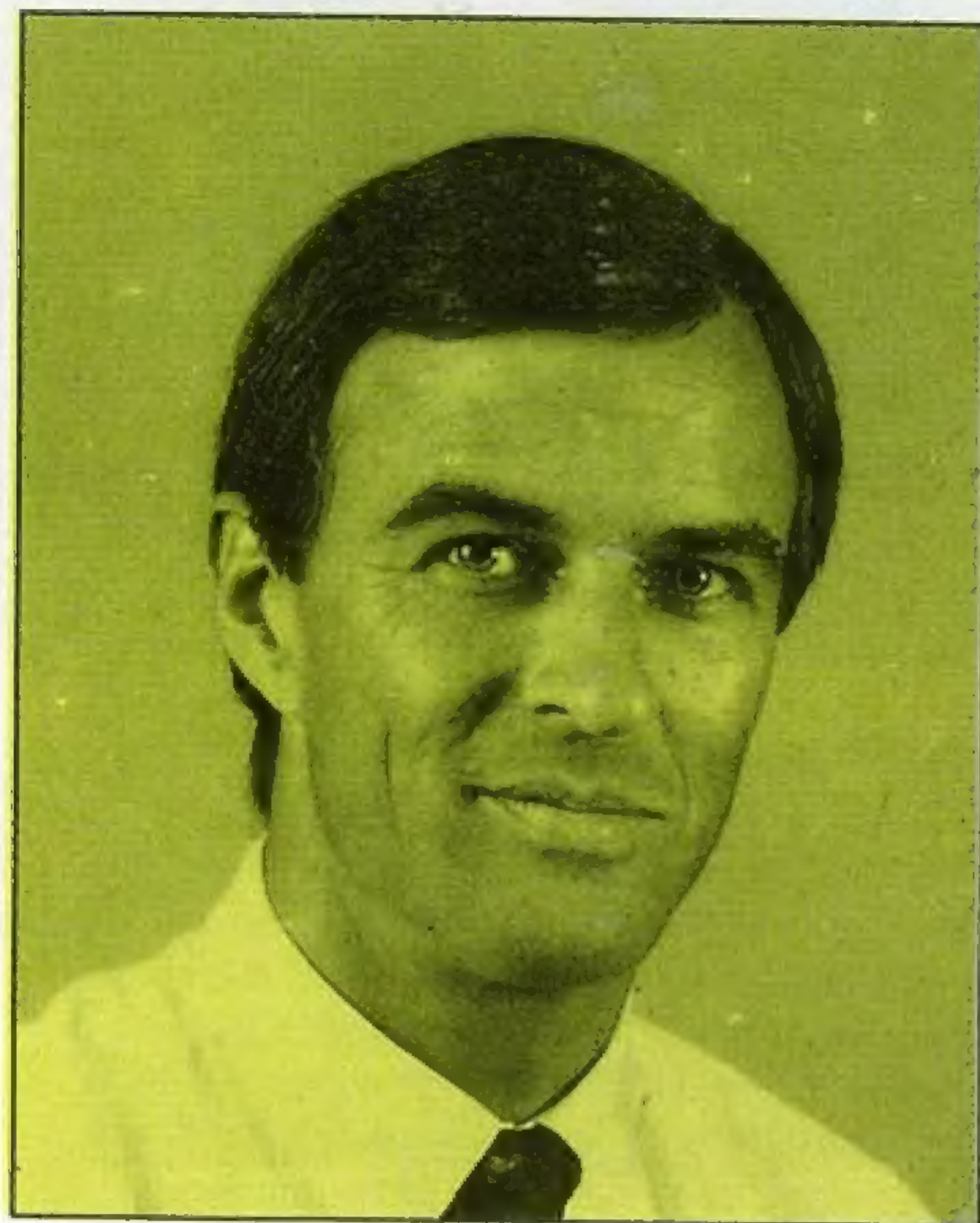
Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déjà en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

T I M

Philips

L'avenir appartient à la communication

Groupe tentaculaire, Philips se moque des modes et des passions.
Seul objectif : s'imposer en douceur... et en puissance.



Patrick Fauquette

Philips, c'est géant. Avec ses deux stands, l'un aux boutiques, l'autre à la Défense, le groupe ne passait pas inaperçu, principalement à cause de sa gamme d'ordinateurs professionnels, mais aussi avec son ensemble familial, le M.S.X. 8020. Les esprits chagrins noteront que Philips commercialise son M.S.X. avec un an de retard, et que sa présentation au SICOB ne constitue pas une nouveauté. Patrick Fauquette montre un certain agacement face à ces critiques. « Peu de gens comprennent la stratégie d'un groupe comme le nôtre. L'avenir appartient à la communication, et nous sommes certainement les plus performants au monde dans ce domaine. Notre savoir-faire est presque unique, et la signature d'un récent accord avec Kyocera, pour la création d'une nouvelle société, « New media system », renforce encore notre position. Le M.S.X. trouve sa place

dans cet ensemble, non plus comme simple ordinateur isolé, mais comme faisant partie d'un système complet avec vidéo, CD Rom, magnétoscope, etc. »

Philips insiste sur sa politique à très long terme, élaborée à la suite de nombreux contacts.

« Nous n'avons pas les mêmes préoccupations que ceux qui ne fabriquent que de la micro. Pour survivre, ces derniers doivent se montrer très agressifs, réussir en permanence des « coups ». Nous, au contraire, suivons une politique réfléchie, cohérente. »

Sur le stand Philips, ni M.S.X. II, ni CD Rom, car ces produits ne sont pas encore commercialisables. Ils seront présentés au moment opportun, pour ne pas embrouiller le consommateur. On laisse les journalistes, ces incorrigibles curieux, rêver — et faire rêver — sur les applications futures de la micro-informatique, comme par exemple le pilotage d'un disque numérique « son — image — sauvegarde de données. » Mais en attendant que toutes ces innovations soient à la fois au point techniquement et accessibles financièrement, Philips préfère jouer la sécurité, ne pas décevoir les consommateurs, et laisse couler, placide, le flot des critiques de ceux qui ne jurent que par la dernière nouveauté géniale et définitive, sûr de sa réussite à long terme.

Eureka

Le second souffle de l'Oric

Atmos amélioré, Stratos renaissant, Eureka donne du fil à retordre à ses concurrents. Good luck...

Eureka, le nouveau propriétaire d'Oric, affiche un optimisme sans faille. L'Atmos, proposé en quatre configurations différentes (moniteur monochrome ou couleur, lecteur de cassettes ou de disquettes), semblerait, selon les informations émanant de son nouveau constructeur, retrouver

un second souffle là où beaucoup l'avait déjà enterré et avoir gommé plusieurs de ses défauts. « Les ventes ont redémarré dès l'été, remarque Jean-Claude Thalar, et nous devrions atteindre cet automne les quinze ou vingt mille unités. Nous avons de gros espoirs ».

Et pour la fin de l'année, coucou le revoilà, le Stratos en personne. Bâti autour du même microprocesseur que celui de l'Atmos, le 6502, il offre une définition comparable. Il dispose de 62 K de mémoire vive (37 K utilisateur Basic). Le Basic est géré par un système d'exploitation musclé, le RANDOS (random acces directory operating system), et possède les fonctions « help » « auto » « renum » « delete » et une trentaine d'instructions inédites, dont plusieurs affectées au graphisme. Malheureusement l'instruction « sprite » manque toujours à l'appel. Enfin, le Stratos est compatible avec l'Atmos, ce qui lui offre d'entrée une belle bibliothèque de logiciels.

Côté logiciels, justement Eureka propose une série éducative (musique, français, graphisme,



Jean-Claude Thalar

etc.). Mais le titre phare de cette rentrée, c'est Dangereusement vôtre, avec l'agent très spécial 007 soi-même, entièrement francisé. Trois épisodes mêlant l'action et l'aventure, pour C 64, Oric, Amstrad, Spectrum, et en préparation pour M.S.X., Apple II et Enterprise (voir critique de la version anglaise A view to kill dans Tilt n° 24).

POUR AMSTRAD, LUDESSIN... C'EST GÉNIAL !



- tout au Joystick
- 40.000 points (218 × 188)
- 14 icônes - 1 gomme
- recopie d'image
- sauvegarde de l'image
- sortie imprimante
- récupération de l'image précédente
- intégration de l'image dans un programme

220 F T.T.C.

BON DE COMMANDE à retourner à :

en indiquant :

- votre nom et adresse
- le type d'Amstrad (464, 464 + DD1, 664)
- joindre chèque à la commande 220 F + 5 F de frais



CONSEIL COMPUTER

20, quai Cavellier de la Salle
76100 ROUEN

Tél. 35 63 36 06
Télex 172345



Le club
des fanas
de la micro

MICROMANIA
BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

ATARI 2600 239 F

DECATHLON
PITFALL II
PRESSURE COOKER
HERO
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

CYRUSS 75 F

COLECOVISION

DECATHLON 275 F
HERO 275 F
PITFALL II 275 F
PITFALL 275 F
RIVER RAID 275 F
BEAM RIDER 275 F
KEYSTONE KAPERS 275 F
TENNIS 329 F
MOONSWEeper 329 F
WING WAR 399 F

SUPER PROMOTION

POPEYE 99 F
THRESHOLD 99 F
OILS WELL 99 F
EVOLUTION 99 F
BC'S QUEST
FOR TIRES 119 F

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 119 F

ICE TREK
BEAUTY AND THE BEAST
SWORD AND SERPENT
DEMON ATTACK
DRAGON FIRE
DRACULA
NOVA BLAST
SAFE CRACKER
WHITE WATER

TRON DEADLY DISC 129 F
MAZE A TRON 129 F
OKEY 129 F
GOLF 129 F
BASKET 129 F
FROG BOG 129 F
TENNIS 149 F
BOXING 149 F
SOCCER (FOOT) 165 F
ARMOR BATTLE 165 F
SEA BATTLE 165 F
SPACE BATTLE 165 F
VECTRON 195 F
MISSION X 195 F
SUB HUNT 195 F
CHESS 225 F

THOMSON TO7/TO5-70/MO5

ELIMINATOR 110 F
PULSAR II 120 F
YETI 145 F
SUPER TENNIS 195 F

TO7/70-MO5

ECHECS 3.7 110 F
LE GENERAL 135 F
MINOTAURE 135 F
1815. 135 F
FOX 149 F
MEURTRE A GRANDE VTS 155 F
INVASION 159 F
DIEUX DU STADE 159 F
AIGLE D'OR 160 F
ANDROIDE 179 F
FBI 195 F
EMPIRE 199 F
MANDRAGORE 245 F
SCRABBLE 245 F

MO5

CROCKY 2 110 F
MILLIONNAIRE 125 F
STANLEY 125 F
TOP CHRONO 135 F
VOX 160 F
MISSION DELTA 160 F
FLIPPER 160 F
TABLO 5 225 F
SPACE SHUTTLE 245 F

5 F de réduction
supplémentaire à valoir
sur la carte de fidélité.

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.

Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!

Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.*

* Vous bénéficierez aussi des opérations spéciales réservées aux membres!

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.
Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

NOUVEAU!
DES DISQUETTES
POUR AMSTRAD

ORIC

MR WIMPY 45 F
MISSION DELTA (ere) 89 F
MILLIONNAIRE (ere) 109 F
CITE MAUDITE (ere) 125 F
MICROSAPIENS (ere) 125 F
FRELON 125 F
STANLEY 125 F
1815. 129 F
TRIATHLON (ere) 135 F
COBRA PINBALL 120 F
MACADAM BUMPER (ere) 145 F
DIAMANT ILE MAUDITE 145 F
3D FONGUS 145 F
AIGLE D'OR 160 F
RETOUR OR GENIUS 160 F
FLIPPER 160 F
MASTER PAINT 225 F
LORIGRAPH 260 F
STAR 125 F
SECRET DU TOMBEAU 145 F

MSX

MANIC MINER 90 F
JET SET WILLY 90 F
SUPER CHESS 99 F
HYPER VIPER 99 F
HUSTLER 75 F
CHUCKY EGG 75 F
GHOSTBUSTER NF 125 F
DECATHLON NF 125 F
MASTER OF THE LAMPS NF 125 F
PATHFINDER NF 125 F
BEAM RIDER NF 125 F
HERO NF 125 F
PITFALL NF 125 F
RIVER RAID NF 125 F
MANDRAGORE NF 245 F
HERCULE NF 140 F

APPLE

MASTER OF THE LAMPS NF 275 F
THE GREAT US ROAD RACE NF 275 F
GHOSTBUSTER NF 275 F
PITFALL II NF 275 F
HERO NF 275 F
DESIGNER PENCIL NF 275 F
TRACER FUNCTION NF 275 F
MIND SHADOW NF 275 F
SPACE SHUTTLE NF 275 F
TRANSAT NF 269 F
SCRABBLE FRANÇAIS 345 F

AMSTRAD

NOUVEAUTÉS

BRUCE LEE NF 95 F
FRANK BRUNOS BOXING NF 95 F
FRANKIE GOES TO HOWD 95 F
HYPER SPORTS 95 F
LORD OF MIDNIGHT 95 F
POLE POSITION NF 95 F
RAID OVER MOSCOW NF 95 F
STREET HAWK 95 F
GREMLINS 109 F
GUTTER (ere) 109 F
LE SURVIVANT (ere) 109 F
MASTER OF THE LAMPS NF 109 F
THE WAY OF EXPL FIST NF 109 F
MATCH POINT TENNIS NF 119 F
3D FIGHT (Fr) 119 F
BATAILLE
D'ANGLETERRE (Fr) 119 F
CHIROLOGIE (ere) 119 F
ONE ON ONE 119
REALM OF IMPOSSIBILITY 119 F
THEATRE EUROPE (Fr) 119 F
ARHON NF 139 F
MANAGER (ere) 139 F
PLANETE BASE (Fr) 139 F
3D MEGACODE (Fr) 159 F

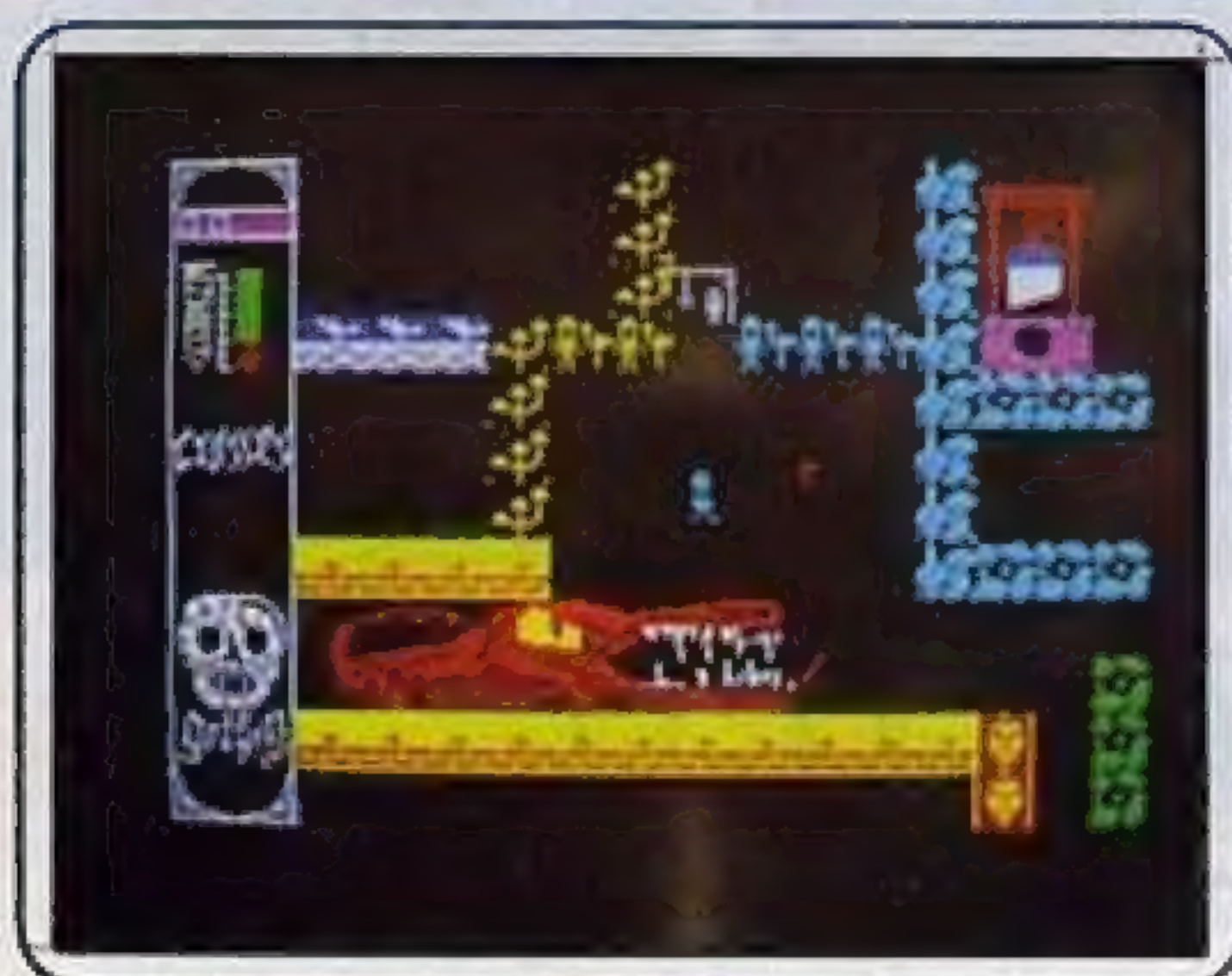
HIT PARADE

BEACH HEAD NF 95 F
DECATHLON NF 95 F
ALIEN 8 NF 99 F
KNIGHT LORE 99 F
FIGHTER PILOT 99 F
SORCERY NF 105 F
JUMP JET 109 F
BATAILLE
POUR MIDWAY (Fr) 119 F
MACADAM BUMPER 140 F
RALLYE II 159 F

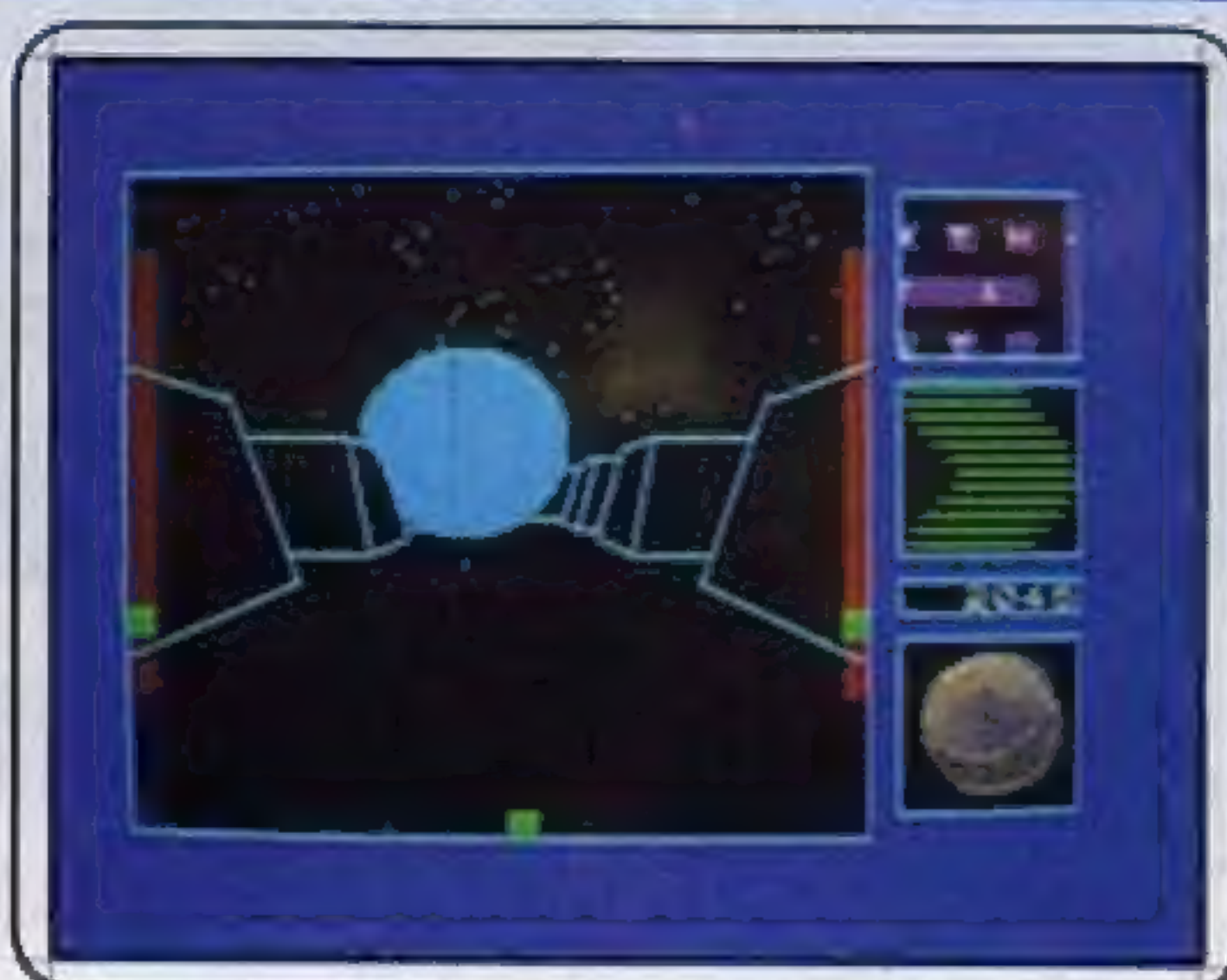
FLIGHT 737 75 F
FOREST AT WORLD END 75 F
FRUTY FRANKY 75 F
HUNCHBACK 75 F
JEWELS OF BABYLON 75 F
MESSAGE FROM ANDROM 75 F
3D STAR STRIKE 89 F
FANTASIA DIAMOND 89 F
FOOTBALL MANAGER 89 F
GHOULS 89 F
JET SET WILLY 89 F
MANIC MINER 89 F
ST SNOOKER 89 F
TECHNICIAN TED 89 F
PYJAMARAMA 99 F
STAR COMMANDO 99 F
GHOSTBUSTER NF 110 F
MISSION DELTA (ere) 110 F
COBRA PINBALL (Fr) 119 F
HARD HAT MACK 119 F
MICROSAPIENS (ere) 119 F
MILLIONNAIRE (ere) 119 F
STRESS 119 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI 149 F
MEURTRE A GDE VITESSE 159 F

DISQUETTES

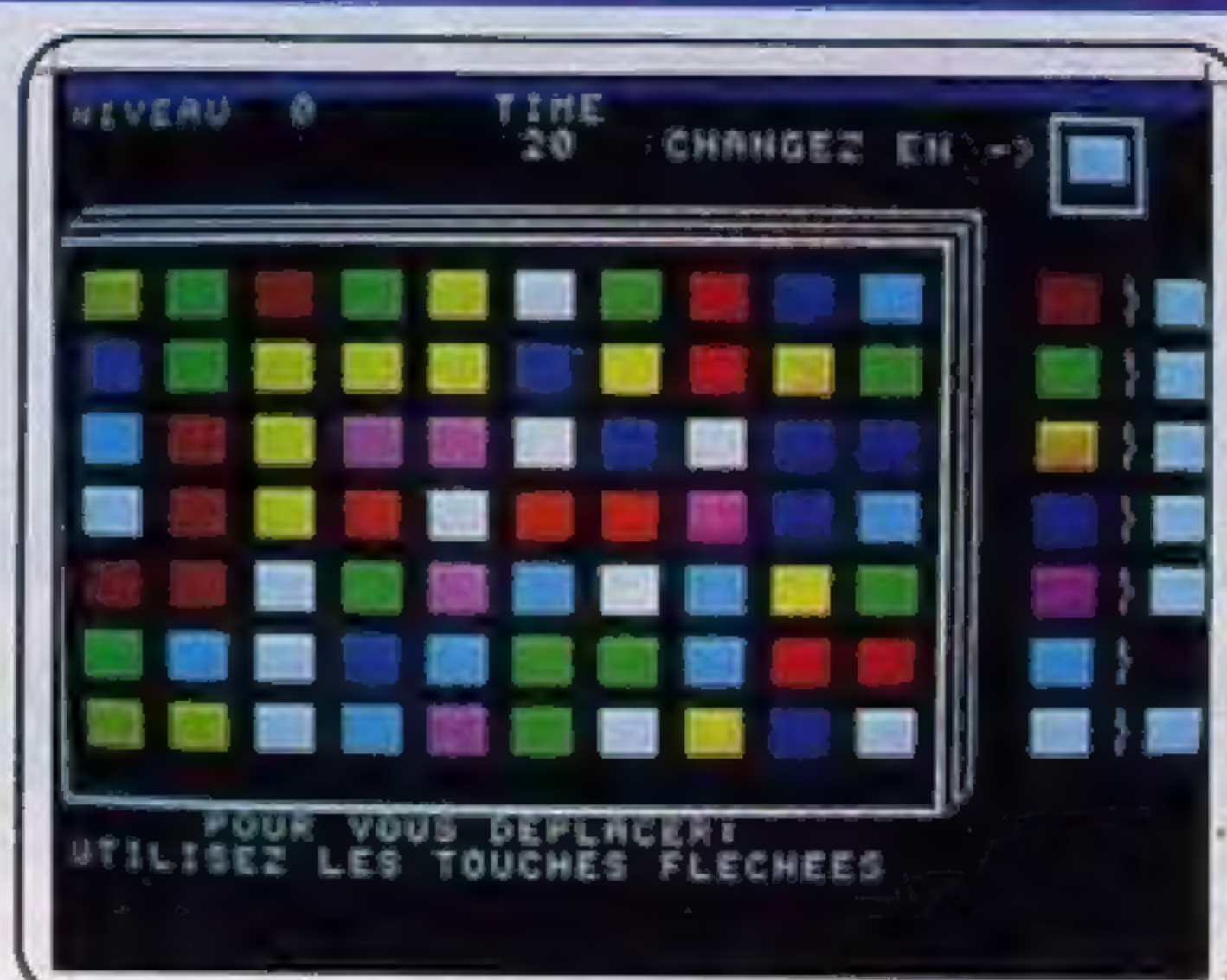
HARRIER ATTACK 135 F
SORCERY 135 F
FIGHTER PILOT 135 F
MUTAN MONTY 135 F
SPLAT 135 F
QUACK A JACK 135 F
HUNTER KILLER 135 F
ELECTRO FREDDY 135 F
ROLAND IN TIME 135 F
MASTER CHESS 135 F
SPANNERMAN 135 F
ROLAND IN CAVE 135 F
PUNCY 135 F



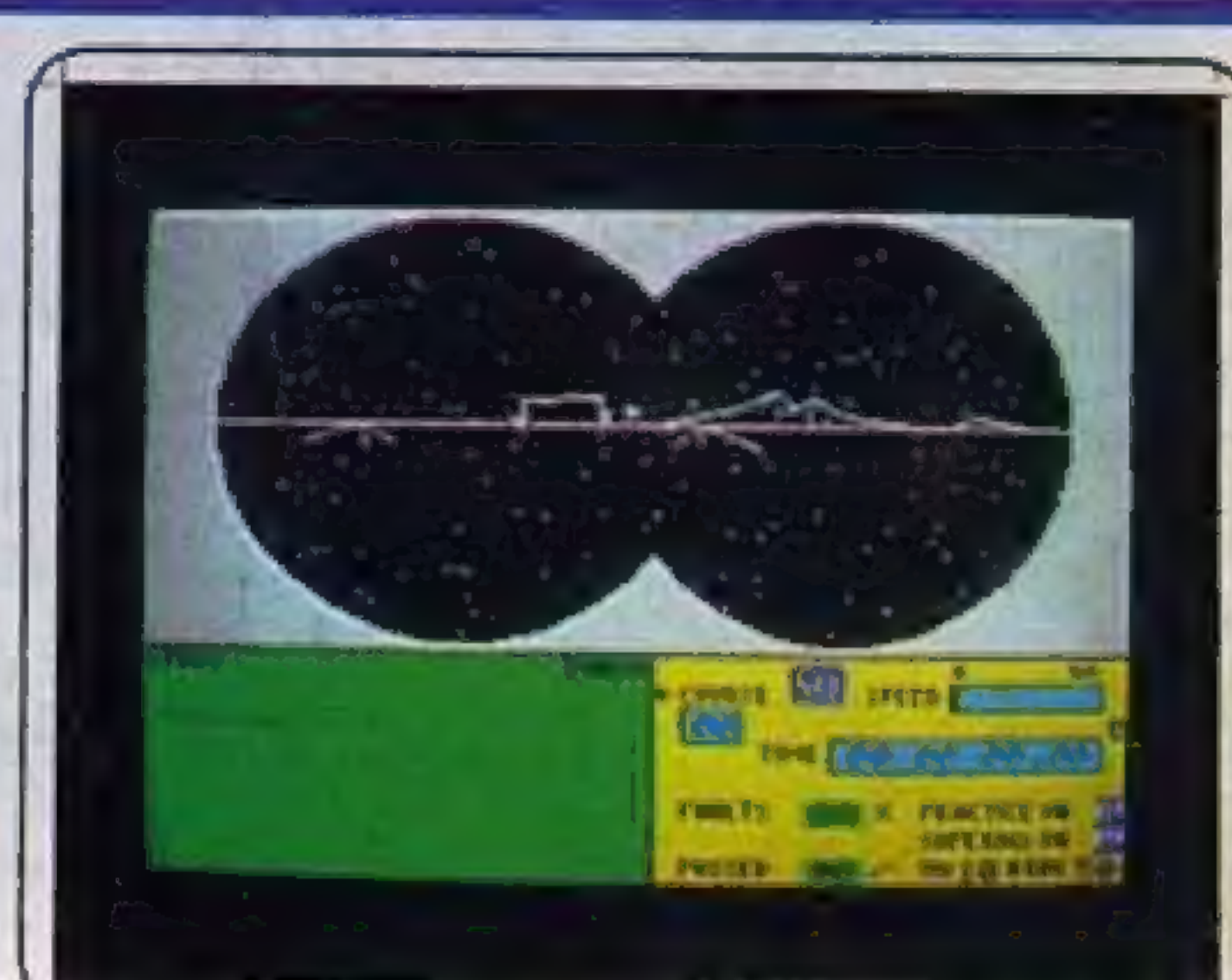
Go to hell : par votre faute, votre ami se retrouve en enfer. Maintenant, il faut l'en sortir. Dans le labyrinthe vous serez poursuivi par des créatures démoniaques. Seules les croix sacrées permettront de vous en sortir. Un style de jeu trop classique. (K7 Triple Six pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Gyron : à bord de votre véhicule, vous allez parcourir l'immense labyrinthe et tenter de découvrir la « place de la sagesse ». Les sphères célestes et les tours du silence gêneront votre progression. A conseiller surtout aux inconditionnels des labyrinthes. (K7 Firebird pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Coloric : un jeu d'habileté et de réflexion, où l'on doit unifier la coloration d'un quadrillage, par une succession de transformations, chaque couleur se changeant en une autre, selon une grille qui se modifie elle-même. Pas si facile. (K7 Free Game Blot pour EXL 100, existe pour Oric/Atmos. Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



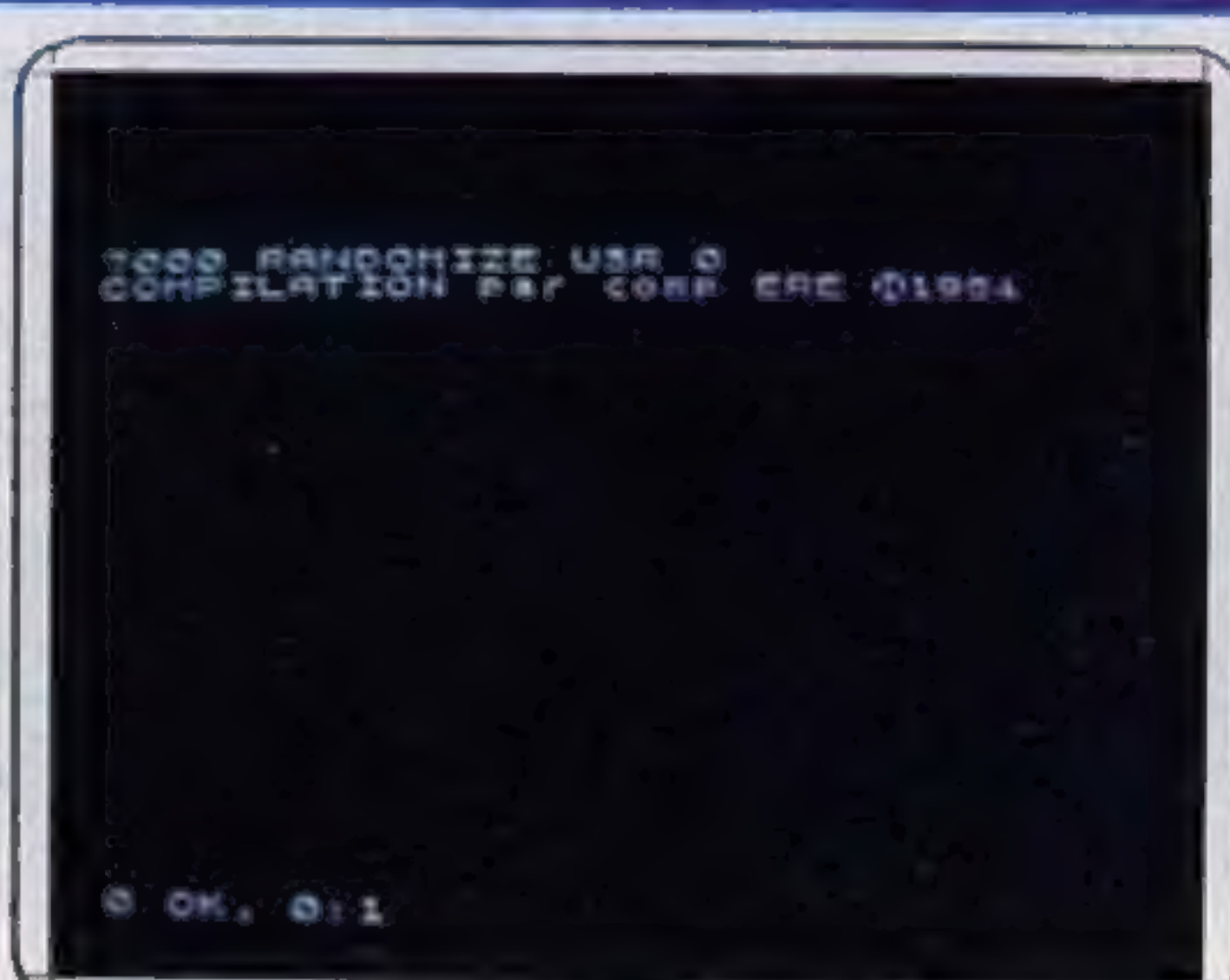
Ski star 2000 : vous allez skier sur l'un des circuits proposés ou créer le vôtre. Les règles de la « glisse » sont bien respectées, mais on distingue mal les portes et de plus l'inclinaison de la piste dans les virages fait plus penser à un avion qu'à du ski. (K7 Richard Shepherd pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Aquad : poisson affamé vous dévorez tout sur votre passage en vous faufilant dans les dédales d'un labyrinthe évolutif. Des monstres sous-marins vous guettent. Sans surprise, ce réchauffé du Pac Man est incolore, inodore et sans saveur. Les gloutons resteront sur leur faim. (K7 Norsoft pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★).



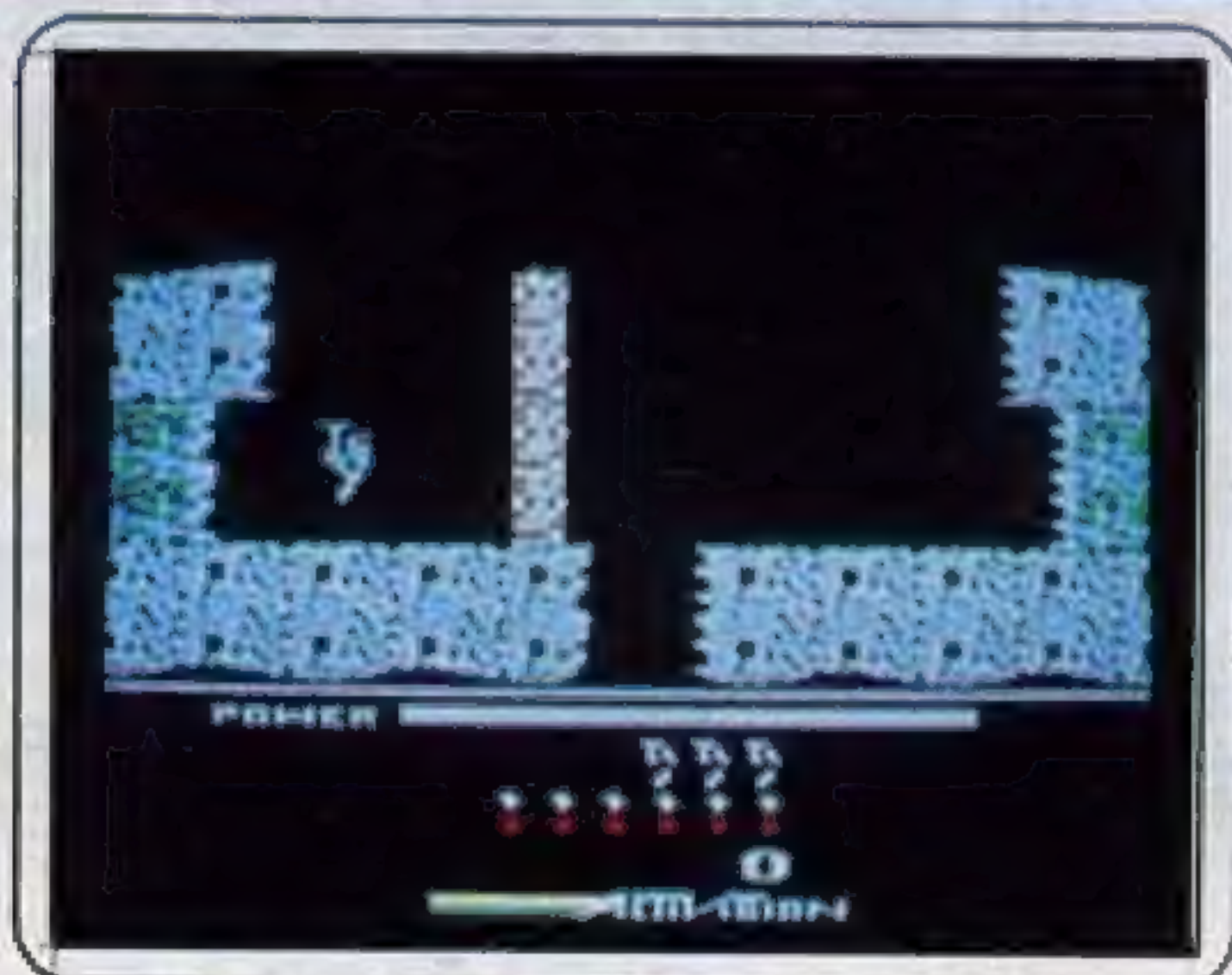
Melt down at Magalopolis : pour éviter la surchauffe de cette grande centrale nucléaire, il vous faudra désamorcer plus de cent cinquante chambres nucléaires et éviter la radio-activité. Arcade 100 % action sur un thème classique. (Disquette Cosmi pour Atari 400 et 800. Prix : B). Intérêt : ★★★★★).



Compilateur intégral : combinez la facilité du Basic et la rapidité du langage machine. Seules limitations, il ne faut pas changer les dimensions des tableaux en cours de programme et certaines instructions micro-drive ne sont pas compilables. (K7 Ere Informatique pour Spectrum. Prix : C. Intérêt : ★★★★★).



Salut l'artiste : les fonctions traditionnelles d'un bon logiciel de conception graphique : tracé, cercle, remplissage, pointillé, scrolling, texte, loupe, couleurs (2 à 16), complétées par l'échange de couleur qui modifie sélectivement certaines aires colorées sans tout recopier (K7 Amsoft pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Hero : ce logiciel bien connu, où vous devez secourir de pauvres mineurs bloqués par des éboulements, est maintenant disponible sur Apple II. Les graphismes ont subi quelques améliorations mais restent encore très en deçà des possibilités de la machine. (Disquette Activision. Prix : D. Intérêt : ★★★★★).



The Complete machine code Tutor : voici un excellent cours pour ceux qui désirent apprendre l'Assembleur Z 80. Le simulateur vous permettra de faire exécuter les instructions une à une, tandis que s'affichera la valeur des différents registres. (K7 New Generation Software pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Pole Position : vous devez effectuer le plus de parcours possible en une minute et demie, tout en évitant de sortir de la route ou de percuter des voitures concurrentes. Le graphisme est de qualité mais les déplacements de la voiture un peu saccadés. (K7 Datasoft pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



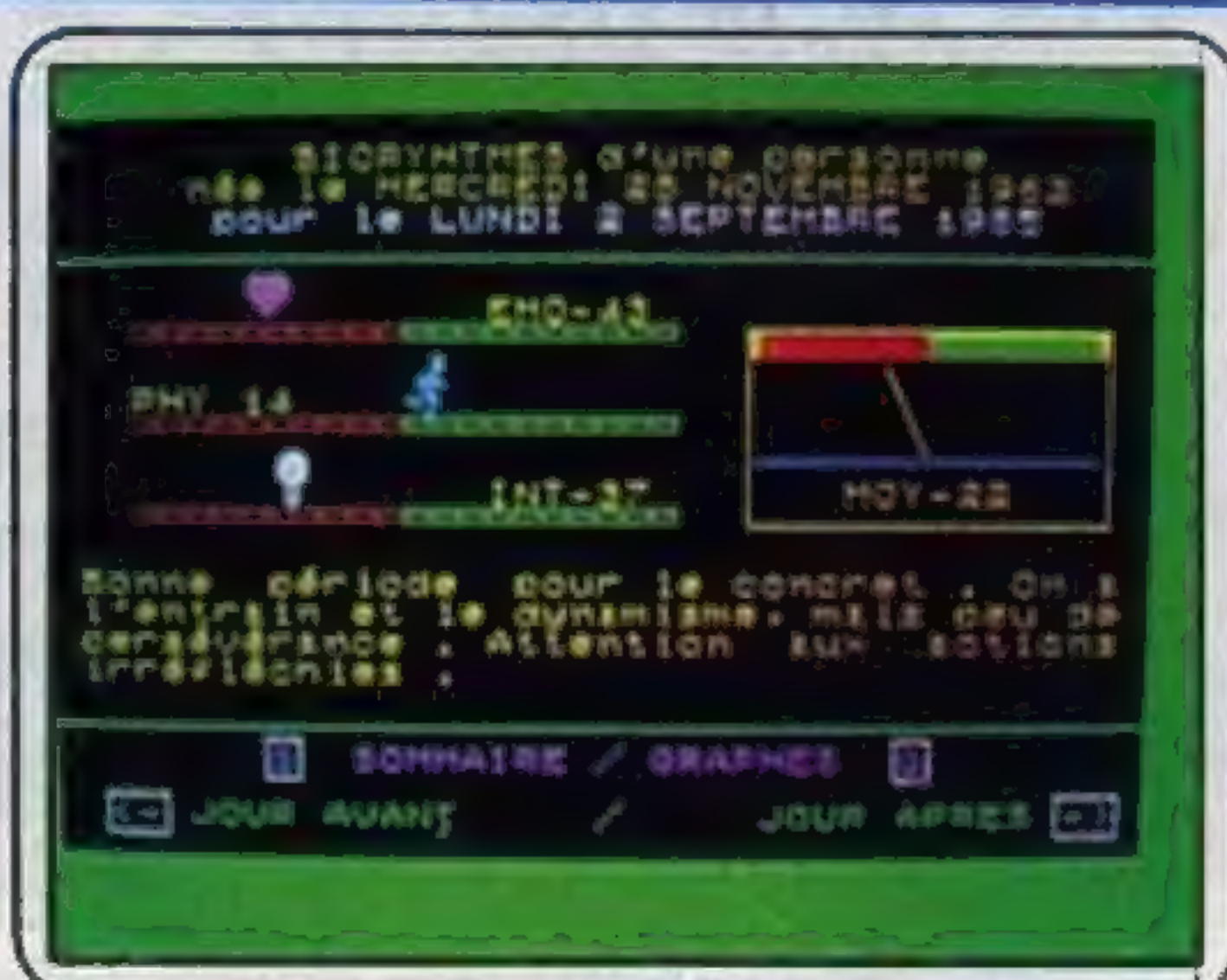
Monopolic : version informatisée du monopoly qui n'apporte rien, bien au contraire. Seule innovation, la possibilité de jouer contre l'ordinateur ce qui n'a en soi aucun intérêt. Le jeu y perd toute sa saveur. Pour le même prix mieux vaut se racheter le modèle classique. (K7 Matra Datasystem pour Alice. Prix : B. Intérêt : ★).



Red arrows : un simulateur d'acrobaties aériennes, en solo ou au sein d'une formation. Les commandes, simplifiées, s'effectuent au joystick. Mais il faut un grand entraînement pour garder sa place dans la formation au cours des figures imposées. (K7 Database software pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Carson city : c'est là que se cachent les six bandits qui ont volé votre bétail. Vous devrez interroger les habitants, en les payant au besoin, pour les retrouver, puis réussir à les mettre un à un en prison. Un bon jeu, original qui plaira aux amateurs de l'Ouest! (K7 A.G.B. pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Biorythmes : dans la vie il y a les jours « avec » et les jours « sans » tant au point de vue intellectuel et émotionnel que physique. Dans un couple tout l'intérêt est d'être en phase. Côté calcul Biorythmes s'avère à la hauteur. Moins côté interprétation. (K7 Answare pour TO7 et MO5. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Brian Jacks Superstar Challenge : décidément tous les tubes passent sur Amstrad. Pas de surprises, les graphismes sont les mêmes que sur Commodore ainsi que les huit épreuves : canoë, pompes, natation, tir à l'arc, 100 mètres... Du travail en perspective pour votre poignet. (K7 Mar-tech. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).

Cum gratia 675, 678, 725, 700, 717


```

9950 REM //////////////////////////////////////
9960 CLS : FOR x=255 TO 0 STEP -1: POKE 23606,x: PRINT AT 10,15;"FIN": NEXT x
9980 PRINT AT 15,0: INK 3;"vous etes rentre dans le coffre sans argent un autre
Partie o/n?"
9990 INPUT a$
9995 IF a$="o" THEN RUN

```

LIGNES	1 - 300	:	INITIALISATION DU JEU
" "	6000 - 6900	:	AFFICHAGE DU \$
" "	7000 - 7100	:	TEST CLAVIER
" "	8000 - 8900	:	AFFICHAGE ECRAN
" "	9000 - 9800	:	CREATION DES CARACTERES GRAPHIQUES
" "	9900 - 9995	:	FIN DE PARTIE

ORIC

Technodessin

En bon descendant de Léonard de Vinci,
vous êtes un génie mathématique et artistique.

Programmez votre propre logiciel de dessin.

Cercles, restangles, traits, pinceau, toutes les fonctions indispensables sont là,
il suffit d'utiliser les touches « shift » et les flèches curseur.

```

0 REM*****
1 REM** TECHNO **
2 REM** R. JUHEL **
3 REM*****
4 REM
5 REM INITIALISATION
6 REM
7 TEXT: GOSUB3000
10 TEXT: POKE618,10:GOSUB10000: CLEAR: HIRES: POKE618,10
20 C=1: AC=0 : FD=-1: SD=0
40 CLS
45 WAIT50
46 REM BOUCLE PRINCIPALE
50 REPEAT
60 P=PEEK(#208): P2=PEEK(#209)
62 PRINT" X=";X;" Y=";Y
65 DE=0
70 IFP2=164ANDX>CTHENX=X-C: DE=1
80 IFP2=167ANDX<239-CTHENX=X+C: DE=1
90 IFP=180ANDY<199-CTHENY=Y+C: DE=1
100 IFP=156ANDY>CTHENY=Y-C : DE=1
130 IFDE=1AND S=0ANDAC=0THENCURSETA,B,0
131 IFDE=1ANDAC=1THENCURSETA,B,0
135 IFDE=1THENS=-(POINT(X,Y))
140 CURSETX,Y,1
150 IFDE=1THEN A=X:B=Y
160 IFP=137ANDFD=-1THENCURSETX1,Y1,1: DRAWX-X1,Y-Y1,1: X1=X: Y1=Y: DE=1
165 IFP=137ANDFD=1THENCURSETZX,ZY,1: DRAWX-ZX,Y-ZY,1
170 IFP=145THENCURSETX2,Y2,1: DRAWX-X2,0,1: DRAW0,Y-Y2,1
180 IFP=145THENDRAW-(X-X2),0,1: DRAW0,-(Y-Y2),1: S=1
185 IFP=145ANDFD=1THENCURSETZX,ZY,1: DRAWX-ZX,Y-ZY,1
190 IFP=133THENFD=-FD: SD=0
200 IFFD=1ANDSD=0THENZX=X: ZY=Y: SD=1
201 IFFD=1THENCURSETZX,ZY,1: DRAWX-ZX,Y-ZY,2: CURSETZX,ZY,1: DRAWX-ZX,Y-ZY,2
500 UNTILP=175

```



```

504 REM   SAISIE DES OPTIONS
505 CLS
510 GETK$:GETK$:FI=0
515 IFK$="F"THENFI=1
520 IFK$="E"THENINPUT"ECART DE DEPLACEMENT (1-10)";C:FI=1:IFC<1ORC>10THEN520
540 IFK$="T"THENX1=X:Y1=Y:CURSETX,Y,1:WAIT50:FI=1
550 IFK$="C"THENPRINT" 1:GOMME  2:CRAYON 3:MODE NORMAL":AC=1:FI=1:GETZ$
560 IFK$="C"ANDZ$="2"THENAC=-1
570 IFK$="C"ANDZ$="3"THENAC=0
580 IFK$="R"THENX2=X:Y2=Y:CURSETX,Y,1:FI=1
590 IFK$="S"THENPRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE.":GETZ$:CSAVE"DESSIN",A#9800,E#8400
595 IFK$="S"THENFI=1
600 IFK$="L"THENPRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE":GETZ$:CLOAD"":FI=1
610 IFK$="K"THEN1010
620 IFK$="B"THEN2000
630 IFK$="P"THENCLS:INPUT"COULEUR PAPIER (0-7)";Q$:Q=ASC(Q$)-48
640 IFK$="P"ANDQ>-1ANDQ<8THENPAPERQ:FI=1
650 IFK$="I"THENCLS:INPUT"COULEUR ENCRE (0-7)";Q$:Q=ASC(Q$)-48
660 IFK$="I"ANDQ>-1ANDQ<8THENINKQ:FI=1
670 IFK$="Z"THENHIRES:FI=1
990 IFFI=1THEN40
1000 GOTO510
1005 REM   MODE PINCEAU
1010 OO=0:FORI=X-3TOX:IFI>-1ANDOO=0THENXX=I:OO=1
1011 NEXT
1012 OO=0:FORI=Y-4TOY:IFI>-1ANDOO=0THENYY=I:OO=1
1013 NEXT
1020 CLS:PRINT" MOTIF (1-6): a b c d e f "
1030 GETZ$:IFASC(Z$)<49ORASC(Z$)>54THEN1020
1040 CH=96+ASC(Z$)-48:U=1
1050 REPEAT
1060 P=PEEK(#208):P2=PEEK(#209)
1061 IFP=186THENPULL:GOTO1020
1062 PRINT"XX=";XX;"  YY=";YY
1070 IFP2=164ANDXX>0THENXX=XX-1
1080 IFP2=167ANDXX<230THENXX=XX+1
1090 IFP=180ANDYY<190THENYY=YY+1
1100 IFP=156ANDYY>0THENYY=YY-1
1110 CURSETXX,YY,3:CHARCH,O,U:CHARCH,O,2:CHARCH,O,2
1490 IFP=175THENINPUT"O:FOND 1:ENCRE 2:INVERSE 3:NUL":U:IFU<0ORU>3THEN1490
1499 WAIT10
1500 UNTILP=169:GOTO40
1990 REM   MODE CERCLE
2000 I=239-X
2010 IFI>XTHENMX=XELSEMX=I
2020 I=199-Y
2030 IFI>YTHENMY=YELSEMY=I
2040 IFMY>MXTHENMM=MXELSEMM=MY
2045 IFMM=0THENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO50
2050 PRINT" RAYON DU CERCLE (1-";MM;")":INPUT"":NN
2060 IFNN>MMORN<1THEN2050
2070 CIRCLENN,1
2080 INPUT"DESIREZ VOUS LE REMPLIR (O/N)";Z$
2090 IFZ$="O"THENFORI=1TONN:CIRCLEI,1:NEXT:GOTO40 ELSE GOTO 40
2990 REM   INSTRUCTIONS
3000 CLS:PRINT:PRINT" TECHNO EST UN UTILITAIRE DE DESSIN QUI DOIT VOUS";
3010 PRINT"PERMETTRE DE REALISER TOUTES SORTES DE FIGURES":GETZ$
3020 PRINT:PRINT"VOUS VOUS DE DEPLACEZ AVEC LES 2 SHIFT ET LES FLECHES D'EDITIO
N"
3030 PRINT" R:TRACE UN RECTANGLE  T:TRACE UN TRAIT' U:VISION TRAIT"
3040 PRINT"-----APRES L'APPUI SUR RETURN-----"
3050 PRINT:PRINT"F:FIN E:VITESSE CURSEUR R:INITIALISE LE PREMIER SOMMET"
3060 PRINT"T:INITIALISE LE PREMIER POINT C:CHANGE LE TRACE G:CECLE Z:EFFACE"
3090 PRINT"K:MODE PINCEAU S:SAUVE SUR K7 L:CHARGE UN DESSIN SUR K7"
3100 PRINT"P:PAPIER I:ENCRE "
3110 PRINT:PRINT"-----MODE PINCEAU-----"
3120 PRINT"ESC:FIN C:CHANGE PINCEAU RETURN:CHANGE TRACE"
4000 GETZ$:RETURN

```



```

9990 REM REDEFINITION DES PINCEAUX
10000 FORI=0TO47
10010 READZZ
10020 POKE46856+I,ZZ
10030 NEXTI:RETURN
10040 DATA12,30,63,63,63,63,30,12,0,20,10,20,10,20,10,0,0,0,0,12,12,0,0,0
10050 DATA0,0,0,28,28,28,0,0,21,21,21,21,21,21,21,21,63,0,63,0,63,0,63,0

```

Ligne 5 : initialisation
 Ligne 46 : boucle principale
 Ligne 504 : options complémentaires
 Ligne 1005 : mode pinceau
 Ligne 1990 : mode cercle
 Ligne 2990 : instructions

ORIC *Sprite*

Le sprite sur ordinateur c'est la récompense de l'animateur,
l'ouverture sur le mouvement.

Un générateur de sprite sur Oric,
c'est combler le vide de la machine en la matière.

Un outil indispensable à tous les créateurs
qui peut se coupler à « Technodessin ». Suivez le guide.

```

0 REM*****
1 REM* SPRITE par R.JUHEL *
2 REM*****
3 POKE618,10
4 RESTORE: GOSUB9990
5 HIRES: PRINT"CHARGER VOTRE ECRAN AVEC LES SPRITES A MEMORISER."
20 CLOAD"":CLS:POKE618,10
29 REM*****
30 REM MISE EN MEMOIRE
31 REM*****
32 PRINT"0:1ER SOMMET RETURN:MEMORISATION":GETZ$
40 CLEAR: A=1:X=6:Y=1:G=2:AA=40960
50 REPEAT
51 PRINT"X=":X,"Y=":Y
60 P=PEEK(#208)
70 IFP=172ANDX>5THENX=X-6:A=A-1
80 IFP=188ANDX<233THENX=X+6:A=A+1
90 IFP=156ANDY>2THENY=Y-1
100 IFP=180ANDY<198THENY=Y+1
110 CURSETX,Y,G:WAIT1:CURSETX,Y,G:WAIT1
111 IFP=169ANDG=1THENG=2:GOTO120
112 IFP=169ANDG=2THENG=1
120 IFP=149THENXA=A:YA=Y
130 IFP=175THENXB=A:YB=Y:P=100
200 UNTILP=100
600 LD=YB-YA
610 LR=XB-XA:IFXA=0ORXA=39THEN615
611 CURSETXA*6-1,YA-1,2:DRAWLR*6+7,0,2:DRAW0,LD+2,2:DRAW-LR*6-7,0,2
612 DRAW0,-LD-1,2
615 POKE#41F,40-LR-1:AD=40-LR-1

```



```

618 INPUT "A PARTIR DE QUELLE ADRESSE (ATTENTION) "; AS
620 DOKE#40D, AS
622 LR=LR+1: LO=LO+1: POKE#401, LO: POKE#403, LR
625 Z=0
626 DC=AA+XA+YA*40: DOKE#40A, DC-1
627 CALC#400: AT=DEEK(#40D)
700 PRINT:PRINT:PRINT
701 LR=LR-1: LO=LO-1: IFXA=0OR XA=39 THEN 710
705 CURSETXA*6-1, YA-1, 2: DRAWLR*6+7, 0, 2: DRAW0, LO+2, 2: DRAW-LR*6-7, 0, 2
706 DRAW0, -LO-1, 2
710 INPUT "DESIREZ VOUS STOCKER CE SPRITE SUR K7 ": Z$:
719 PRINT:PRINT:PRINT
720 IFZ$="O"ORZ$="OUI" THEN 1070 ELSE 2000
1070 CLS:PRINT "STOCKAGE SPRITE": GETZ$: PRINT:PRINT:PRINT
1075 PRINT "NOTEZ LES VALEURS SUIVANTES QUI SERONT NECESSAIRES POUR ":
1076 PRINT "AFFICHER LE SPRITE": GETZ$
1077 PRINT:PRINT:PRINT
1080 PRINT:PRINT "ADRESSE DE DEBUT (DEC) ": AS: GETZ$
1083 PRINT:PRINT:PRINT
1085 PRINT "ADRESSE DE FIN (DEC) ": AT: GETZ$
1086 PRINT:PRINT:PRINT
1110 PRINT "X=": LR, "Y=": LO, "AD=": AD: GETZ$: PRINT:PRINT:PRINT
1120 PRINT "METTEZ VOTRE MAGNETO EN MARCHE PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE. ": GETZ$
1125 PRINT:PRINT:PRINT "SAUVEGARDE EN COURS. ":
1130 CSAVE "SPRITE MEM", AAS, EAT
1139 LR=LR-1: LO=LO-1
2000 INPUT "VOUS GARDEZ LE MEME ECRAN (O/N) ": Z$: IFZ$="O" THEN 29
9000 RUN
9990 FORI=#400TO#437: READZ: POKEI, Z: NEXT
10000 DATA#A0, #C4, #A2, #7, #EE, #A, #4, #F0, #22, #AD, #A9, #BE, #8D, #5C, #45, #EE
10010 DATA#D, #4, #F0, #1D, #CA, #D0, #ED, #88, #F0, #1D, #18, #AD, #A, #4, #69, #21, #8D
10020 DATA#A, #4, #90, #DD, #EE, #B, #4, #4C, #2, #4, #EE, #B, #4, #4C, #9, #4, #EE, #E, #4, #4C
10030 DATA#14, #4, #60
10100 RETURN
10110 REM FIN

10 FORI=#44FTO#487: READW: POKEI, W: NEXT
20 DATA#60, #A0, #17, #A2, #4, #AD, #5C, #40, #EE, #55, #4, #F0, #1F, #EE, #62, #4, #F0, #20
30 DATA#8D, #15, #B3, #CA, #D0, #ED, #88, #F0, #1D, #18, #AD, #62, #4, #69, #24, #8D, #62
40 DATA#4, #90, #DD, #EE, #63, #4, #4C, #52, #4, #EE, #56, #4, #4C, #5C, #4, #EE, #63, #4
50 DATA#4C, #61, #4, #60

```

1ère partie : saisie

suivez les indications données par le programme.

Ligne 3 : supprime le bip clavier et le curseur

Ligne 5 : charge l'écran en sprites

Ligne 30 : mise en mémoire

Ligne 9990 : routine en code machine

2ème partie : affichage

C'est une routine en code machine que vous devrez placer en tête de vos programmes utilisant des sprites.

Pour afficher un sprite :

tout d'abord POKEZ les variables signalées dans la 1ère partie : POKE.

453, # x: POKE # 451, y: POKE # 46f, ad: DOKE # 455, deb puis xx et yy étant les coordonnées du point à partir duquel le sprite doit s'afficher : DOKE # 462, (xx + yy.40 + # 9fff).

Ensuite pour afficher le sprite, faites CALL # 450.

"Branché de la Micro"

Sur : Apple II/II^e/II^c - Atari 600/800 XL - Amstrad
Commodore 64 - Oric - MSX - ZX81 - Sinclair
Spectrum - Thomson M05/T07/T07.70.

*Vous souhaitez choisir tranquillement vos
logiciels de jeux, de programmes éducatifs,
d'utilitaires familiaux.*



DIF - LOG

vous propose :

- Un **catalogue** détaillé et illustré
- Des centaines de **références constamment renouvelées**
- Une possibilité d'obtenir des logiciels **gratuits** grâce à une formule de vente originale.

Incroyable mais pourtant vrai !

Pour en savoir plus retournez le coupon ci-dessous.

----- ✂ -----
DEMANDE DE CATALOGUE à renvoyer à DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

NOM :
ADRESSE

PRÉNOM :
SIGNATURE :

CODE POSTAL :
VILLE : VELIZY
TYPE DE MICRO UTILISÉ :

H. L.

Souhaite recevoir le catalogue ainsi que le tarif et les conditions DIF-LOG. Ci joint un règlement de 15 F par chèque ou mandat-lettre à l'ordre de DIF-LOG.

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue GreenSoft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.

Quelques avantages du Club GreenSoft : des tarifs préférentiels (- 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et de parrainage... et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.

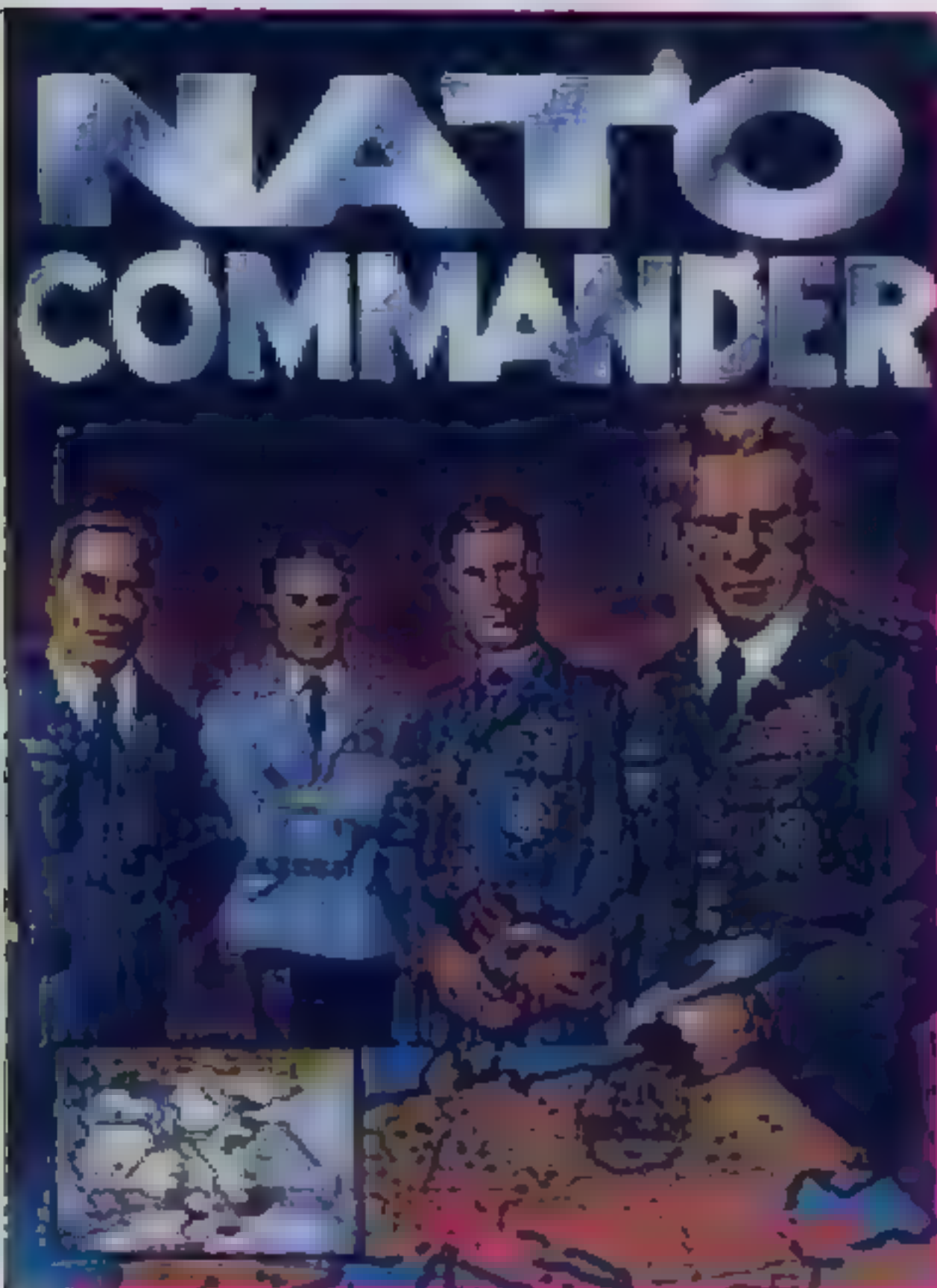
En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.

Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous.

Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.

Pour commander, indiquez-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).

LES NOUVEAUTES



NATO COMMANDER
L'alerte a sonné, les voyants sont au rouge. Le pacte de Varsovie attaque l'Europe de l'Ouest ! Prenez le commandement des armées et contre l'ennemi.



AVIEW TO A KILL
Soyez James Bond 007 le temps d'un jeu d'aventure musclée.

			PRIX EN FRANCS													
N°	TITRE	EDITEUR	A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R	
7	BRUCE LEE	DATASOFT		250	120	180		120	180			100				
15	MINIT MAN	PENGUIN		260					260							
17	POLE POSITION	DATASOFT			120	180		120	180							
20	BEACH HEAD	ACCESS				220		140	200			130			140	
115	SPY VS SPY	BEYOND						130				130				
316	KARATEKA	BRODERBUND	480													
444	RAID OVER MOSCOW	ACCESS						110	150			90				
447	GROG'S REVENGE	SIERRA						140								
607	AIRWOLF	ELITE						90				80				
631	ZAGA MISSION	ANIROG						100								
638	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX						120	160							
780	AIRBORNE	ALPHA SYSTEMES														
788	MASTER OF THE LAMPS	ACTIVISION						130	170					130	130	
815	ALIEN 8	ULTIMATE										130			140	
829	THE GREAT ROAD RACE	ACTIVISION														
866	A VIEW TO A KILL	DOMARK														
867	RESCUE ON FRACALUS	EPYX														
868	RAID ON BUNGELING BAY	BRODERBUND						140	190							
869	BUCK RODGERS	SEGA						140	180			130			160	
873	SPY HUNTER	SEGA						140				130				
874	INDIANA JONES	MIND						140								
876	TAPPER	SEGA						140	180			130				
877	PRESSURE COOKER	ACTIVISION	200													
878	BOULDERDASH 2	FIRST						160								
879	RALLYE II	LORICIELS													180	
JEUX D'ADVENTURE			A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R	
35	L'AIGLE D'OR	LORICIELS									200					
166	THE HOBBIT	MELBOURNE HOUSE						170				170		180	210	
474	IL FAUT FUIR THE SEE	SPRITES	280													
622	MEURTRE A GRANDE VITESSE	COBRA SOFT								180	190				190	
626	THE TRACER SANCTION	ACTIVISION	330						230							
718	HOLD-UP	INFOGRAMMES	390													
720	LA BÊTE DU GEVAUDAN	C.I.L.	450													
781	PYRAMID OF PERIL	ALPHA SYSTEMES											500			
835	LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	LORICIELS														
836	JEWELS OF BABYLON	INTERCEPTOR MICRO'S													100	
882	BROAD STREET	ARGUS PRESS										130				
883	MEME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX	FROGGY														
884	ADVENTURE QUEST	MELBOURNE HOUSE						140							140	
JEUX DE STRATEGIE			A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R	
857	BATTLE FOR MIDWAY	CLJ INDUSTRIES						140				140		140	140	
858	CHESS	PSION														
859	MAC A DAMES	J.R.D.														
863	WORLD SERIE BASE BALL	EPYX						130				120				
864	NATO COMMANDER	MICROPROSE														
865	BATTLE FOR NORMANDY	CLJ INDUSTRIES						190	190							
JEUX DE STIMULATION			A	C	D	E	F	H	I	L	M	O	P	Q	R	
19	SUMMER GAMES	EPYX						130	220							
782	MAC CHALLENGER	ALPHA SYSTEMES														
798	TENNIS	J.R.D.														
828	TOUR DE FRANCE	ACTIVISION														
852	SUMMER GAMES II	EPYX														
854	ROLAND GARROS	SPRITES								130						
855	PITSTOP II	EPYX														
856	SUPER HUEY	COSMI														



SUPER HUEY
3 scénarios :
- sauvetage,
- combat,
- exploration
Votre arme,
un superbe
hélicoptère de
combat
Engagez-vous !

**green
SOFT**

GreenSoft
BP 143
MC 98003 Monaco cedex
Tél. 93.30.34.59

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

à renvoyer à : GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement de la « Sélection du trimestre », adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

A remplir en caractère d'imprimerie.

Date _____

Nom _____ Prénom _____

Né le _____ Adresse _____

Code postal _____ Ville ou localité _____

Marque et type de l'ordinateur ou de la console _____

Pour les mineurs, signature des parents. Attention : une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 du Code Pénal).
SIGNATURE OBLIGATOIRE
précédée de la mention manuscrite « lu et approuvé ».

MICRO-ORDINATEURS

J.B.G. ELECTRONICS

LOGICIELS

163, Av. du Maine - 75014 PARIS - Tel. 541.41.63 - 541.44.53

Ouvert de 10H A 19H30, du lundi au samedi

MODEM COMMODORE
avec émulateur
Minitel 1 990 F

ATARI

NOUVEAUX ATARI

- 1 - ATARI 520 ST Monochrome :
U.C. 512 K + lect. disk 3, 5 pouces 500 K
+ écran monochrome haute résolution
+ 6 logiciels 9 990 F
- 2 - ATARI 130 XE 128 K
(comp. 800 XL) 1 990 F

- 3 - Pack 800 XL + lecteur disquettes 2 790 F
- 4 - Pack 130 XE + lecteur disquettes 3 790 F
- 5 - Lecteur disquettes ATARI 1050 1 990 F
- 6 - Lecteur cassettes ATARI 1010 450 F
- 7 - Imprimante matricielle ATARI 1029 2 100 F
- 8 - Imprimante graphique 4 couleurs,
40 col. ATARI 1020 550 F
- 9 - Imprimante courrier, 80 col. ;
ATARI 1027 2 600 F
- 10 - Tablette ATARI 650 F
- 11 - Dallas Quest 249 F
- 12 - Pole Position 249 F
- 13 - Bruce Lee 249 F
- 14 - Conan 249 F
- 15 - Drop Zone 249 F

- 16 - F.R.E.E. (Jeu d'aventure graphique
et textuel en français) 230 F

- 17 - Gestion de données 150 F
- 18 - Gestion familiale 120 F
- 19 - Enigmes du Triangle 220 F
- 20 - Le Promoteur 200 F
- 21 - Caméléon 200 F
- 22 - Rescue on Fractalus 169 F (K7) 249 F (D)
- 23 - Road Race 169 F (K7) 249 F (D)
- 24 - Hacker 169 F (K7) 249 F (D)
- 25 - Ballblazer 169 F (K7) 249 F (D)
- 26 - Mindshadow 249 F (D) 149 F (K7)
- 27 - Music Studio 249 F

CASSETTES

- 28 - F 15. Strike Eagles 210 F
- 29 - Kissin' Kousins 150 F
- 30 - Submarine Commander 160 F
- 31 - Colossus Chess 3.0 175 F
- 32 - La Quête du Graal (éducatif) 200 F
- 33 - Bruce Lee 160 F
- 34 - Drop Zone 150 F

CARTOUCHES

- 35 - Des Chiffres et des Lettres 300 F
- 36 - ATARI Texte 900 F
- 37 - Microsoft II 600 F
- 38 - ATARILAB (éducatif physique)

ORIC

- 92 - Oric Atmos 48 K avec péritel 950 F

CBS

- 93 - Console coleco CBS 1 269 F
- 94 - Adaptateur multicassettes
(format ATARI)
avec 1 cartouche 350 F
- 95 - Module pilotage avec
cartouche turbo 350 F
- 96 - Adaptateur antenne
(télé sans péritel) 250 F

CARTOUCHES

- 97 - One on one (basket) 420 F
- 98 - Wargames 370 F
- 99 - Miner 2049 370 F
- 100 - Zenji 350 F
- 101 - Mr do's castle 390 F
- 102 - Oil's well 350 F
- 103 - Moonsweeper 270 F
- 104 - Frogger II (3 dimensions) 390 F

DIVERS

- 105 - Joystick 140 F
- 106 - Moniteur couleur Eureka 2 750 F
- 107 - Disquettes memorex 5 pouces
1/4 SFDD les 10 149 F
- 108 - Cassettes vierges spéciales
micro C 10 20 F

MSX

- 76 - Sony Hit Bit 64 K
(tous les périphériques disponibles) 2 490 F
- 77 - Xashica 64 K 2 690 F

CARTOUCHES

- 78 - Tennis 240 F
- 79 - King's valley 240 F
- 80 - Antarctic Adventure 240 F
- 81 - Athletic land 240 F
- 82 - Yie ar Kung - Fue 240 F
- 83 - Rollerball (billard) 240 F
- 84 - Hole in one (golf) 240 F
- 85 - Eddy II (dessin) + le cat 950 F
- 86 - Lode Runner 399 F
- 87 - Echecs 249 F

CASSETTES

- 88 - Sorcery 160 F
- 89 - Mandragore 320 F
- 90 - Pitfall II 180 F

COMMODORE

- 39 - COMMODORE 64 RVB
(Baisse) Nous consulter
- 40 - Lecteur de disquettes
COMMODORE 1541
(Baisse) Nous consulter
- 41 - Lecteur de cassettes
COMMODORE 1530 avec
autoformation au basic 490 F
- 42 - COMMODORE + 4 avec 4 logiciels
+ écran monochrome
(Baisse) Nous consulter
- 43 - COMMODORE 128 (Nous consulter)
- 44 - Skyfox 169 F (K7) 249 F (D)
- 45 - Boxing 150 F
- 46 - Rescue on Fractalus 169 F (K7) 249 F (D)
- 47 - Road Race 169 F (K7) 249 F (D)
- 48 - Hacker 169 F (K7) 249 F (D)
- 49 - Pet 249 F
- 50 - Game Maker 149 F
- 51 - Mindsmadow 149 F (K7) 249 F (D)
- 52 - Tour de France 179 F
- 53 - Hyper-Sport 179 F
- 54 - Beach Head II 169 F (K7) 249 F (D)
- 55 - Summer Games II 180 F (K7) 249 F (D)

CASSETTES

- 56 - On-court Tennis 150 F
- 57 - Exploding fist (Karate) 160 F
- 58 - B.C. II Grog's rever. 160 F
- 59 - Spv us spy 160 F
- 60 - I ne Dambusters 160 F

DISQUETTES

- 61 - Jet combat simulator 490 F

AMSTRAD

- 62 - Amstrad CPC 464 Monochrome 2 690 F
- Couleur 3 990 F
- 63 - PCW 8256 (Nous consulter)
- 64 - CPC 6128 Couleur 5 990 F
- Monochrome 4 490 F

CASSETTES

- 65 - Meurtre à grande vitesse 210 F
- 66 - Battle for Midway 160 F
- 67 - Mystère de Kikekankoi 170 F
- 68 - Rally II 180 F
- 69 - Ghosbuters 160 F
- 70 - Beach-Head 160 F
- 71 - Othello Master 150 F
- 72 - Alien 8 160 F
- 73 - Macadam bumper 180 F
- 74 - Rocky Horror Show 160 F
- 75 - Exploding Fist 175 F

De nombreux autres titres disponibles - Renseignements et commandes par téléphone

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE à retourner après avoir rempli à :
JBG ÉLECTRONICS - 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N°	F	N°	F
N°	F	N°	F
N°	F	N°	F
N°	F	N°	F
N°	F	Contre remboursement	F
N°	F	Frais de port * 20 F	
N°	F	Total	F

NOM

PRENOM

ADRESSE

TÉL. :

CODE POSTAL

VILLE

TYPE DE CONSOLE

Je règle contre remboursement (+ 30 F) ☐ par chèque ☐ ci-joint à l'ordre de JBG ÉLECTRONICS
+ 50 F pour les machines

CHER TILT

PÉRIPHÉRIQUES

Je voudrais poser quelques questions : pourquoi le nom de Tilt figure-t-il au bas de l'affiche du film « Electric dreams ? » Existe-t-il des périphériques pour le C 64 autres que l'imprimante, lecteurs de cassettes et de disquettes ? Enfin, peut-on, en tant que particulier, avoir un terminal chez soi ?

Fred Martin
26100 Romans.

Nous avons été séduits par le thème du film « Electric dreams ». C'est pourquoi nous l'avons choisi pour servir de support à notre grand concours « Gagnez l'Amérique » proposé dans le Tilt n° 20 et qui a permis à Stéphane Mullard, vainqueur de ce concours, de visiter le C.E.S. de Chicago. Le Commodore possède de nombreuses extensions, comme des claviers musicaux, tablettes graphiques, synthèse vocale, souris, quick disk drive, etc. Pour transformer un ordinateur en terminal, il suffit d'utiliser un modem. Certains services sont en accès libre, d'autres banques de données sont réservées à leurs abonnés, qui possèdent un numéro de code confidentiel.

PRÉCIS

J'aimerais avoir quelques précisions. La console l'Intendo est-elle compatible avec les M.S.X. ? Existe-t-il une version de Spy Vs Spy pour M.S.X. ? Pourriez-vous, dans le numéro de fin d'année, faire un récapitulatif de tous les ordinateurs existants ?

Thierry Creusier.

La console Nintendo, que l'on attend toujours en France, n'est pas compatible avec les M.S.X. Spy Vs Spy, existe pour Commodore, Atari, et Apple II, mais pas pour M.S.X. Nous travaillons d'arrache-pied sur le numéro de fin d'année, qui effectuera un tour d'horizon complet de la micro-informatique de loisirs.

TOUJOURS PLUS

Je possède un Atari 600 XL avec extension 64 K. Je désirerais savoir si l'on peut connecter une interface série RS 232, et s'il est possible de dépasser les 64 K de mémoire.

Nicolas Desobry.

Il n'est pas possible de « gonfler » l'Atari 600 XL au-dessus de 64 K. Il existe le boîtier de connexion A 850 qui offre quatre lignes de type série RS 232, et une ligne parallèle de type Centronics.

PEU DE NOUVEAUTÉS

Je viens d'acheter un Apple II et je voudrais poser quelques questions. Summer games I et II existent-ils pour Apple ? Existe-t-il des jeux sur cassette ? Il y a plus de 3 000 logiciels sur Apple, et tu ne parles pas plus de cinq



ou six par numéro. Les nouveautés se feraient-elles rares ?

Frank Boulegue
69960 Corbas.

Summer games existe pour Apple. Tous les logiciels sont sur disquette. L'Apple II possède effectivement une imposante bibliothèque de logiciels, mais tous les titres ne sont pas vendus en France, et les nouveautés véritables sont peu nombreuses.

QUERELLE

Je suis possesseur d'un Commodore 64 et je trouve que Tilt ne parle pas suffisamment de cette machine qui détient maintenant la première place des micro-ordinateurs.

David Febvre.

Nous ne sommes pas certains que tous les lecteurs seront d'accord avec David, car beaucoup trouvent que le Commodore est privilégié !

ORIC

Ghostbusters existe-t-il pour Oric/Atmos ? L'Oric/Atmos est-il encore produit ? Y aura-t-il encore des logiciels pour cet ordinateur ?

Olivier Guelin
38460 Saint-Romain.

Ghostbusters, l'un des plus grands succès d'Activision, n'existe pas pour l'Oric/Atmos. Le succès de cet ordinateur est presque exclusivement français. Sa très faible diffusion mondiale n'intéresse donc pas les sociétés américaines de logiciels. Oric a été acheté par la société française Eureka, qui continue à fabriquer l'Atmos. Quelques nouveaux jeux continuent à sortir, mais ils sont beaucoup plus rares qu'il y a quelques mois.

MULTIPOSTES

Je possède un Amstrad CPC 464 et je voudrais savoir s'il existe un deuxième clavier qui s'adapterait à cet ordinateur pour communiquer à distance (par exemple dans une maison, de la chambre au grenier) tout en ayant une seule unité centrale ? J'en profite pour te demander s'il existe ou existera une version de Zaxxon pour l'Amstrad.

Rodrigue Falcionelli
80310 Picquigny.

Non, il n'est pas possible de connecter plusieurs claviers sur un Amstrad,

ou sur tout autre micro-ordinateur familial. Seuls certains micro-ordinateurs professionnels de grosse puissance permettent une utilisation en multi-postes. Zaxxon n'a pas été adapté pour Amstrad, mais une version est disponible pour M.S.X. Il n'est pas exclu que la version Amstrad suive, mais nous ne possédons aucune information à ce sujet.

COMPATIBLES

Une question sur les nouveaux ordinateurs Atari : pouvez-vous me dire si tous les logiciels de la gamme XE tournent-ils sur la gamme XL ?

Eric Ducatec
75016 Paris.

L'Atari 130 XE est compatible avec le 800 XL. Il adopte donc l'ensemble de sa logithèque. Il n'existe pas encore de logiciels spécifiques au 130 XE, utilisant l'ensemble de sa mémoire vive. Si de tels programmes voient le jour, ceux-ci seront alors incompatibles avec le 800 XL pour une raison de taille mémoire insuffisante. De la même manière, les logiciels 64 K pour 800 XL/XE ne tournent pas sur le 600 XL, qui ne possède que 16 K de mémoire vive.

INVASION

Lecteur de votre magazine depuis 1983, j'ai pu constater l'invasion de la publicité, la diminution de la pagination, l'augmentation du prix, le monopole d'une machine (je suppose que vous savez laquelle). Lorsque les lecteurs achètent leur journal, ce n'est pas pour la publicité. Prenez garde que celle-ci n'asphyxie pas votre magazine. Et lorsqu'une revue augmente son prix, on s'attend à avoir plus de pages. Et bien non, chez Tilt, c'est l'inverse qui se produit. A propos de l'augmentation des prix proprement dite, je trouve cela étrange face à une concurrence de plus en plus vive.

Régis Fortun
44800 Saint-Herblain.

Vous n'êtes pas le seul à nous apporter de telles critiques. Et pourtant ! La pagination rédactionnelle ne souffre pas de l'importance de la publicité. Celle-ci n'est d'ailleurs pas envahissante, et joue également un rôle d'information, en ce qui concerne les prix, disponibilités, etc. Le prix de

vente de Tilt est passé de 15 francs en septembre 1982 à 18 francs en septembre 1985, soit une augmentation de 20 % en trois ans, ce qui est très raisonnable. Et vis-à-vis de ses concurrents, Tilt garde un prix de vente modéré. En ce qui concerne les machines, nous n'avons pas d'« enfant chéri ». Nous testons les nouveautés, et nous suivons par la même les tendances du marché.

K7/DISQUETTE

Je voudrais savoir pourquoi les logiciels que l'on trouve sur disquette sont plus chers que ceux sur K7, pour le même jeu. Quels sont les avantages de la disquette ?

Serge.

Le support disquette est plus cher qu'une K7. Ensuite, par le jeu multiplicateur des marges, la différence ne peut que croître. La disquette possède de nombreux avantages. Principalement la fiabilité et la vitesse de chargement.

ET L'ADAM ?

Pourquoi n'y a-t-il pas de programmes pour Adam ? Les jeux pour IBM sont-ils compatibles avec Adam muni du lecteur de disquettes ?

Vincent Hua.

L'Adam fut un échec commercial, et il n'est plus fabriqué. Sa faible diffusion ne justifie pas le développement de logiciels propres.

L'Adam n'est compatible avec aucun autre ordinateur.

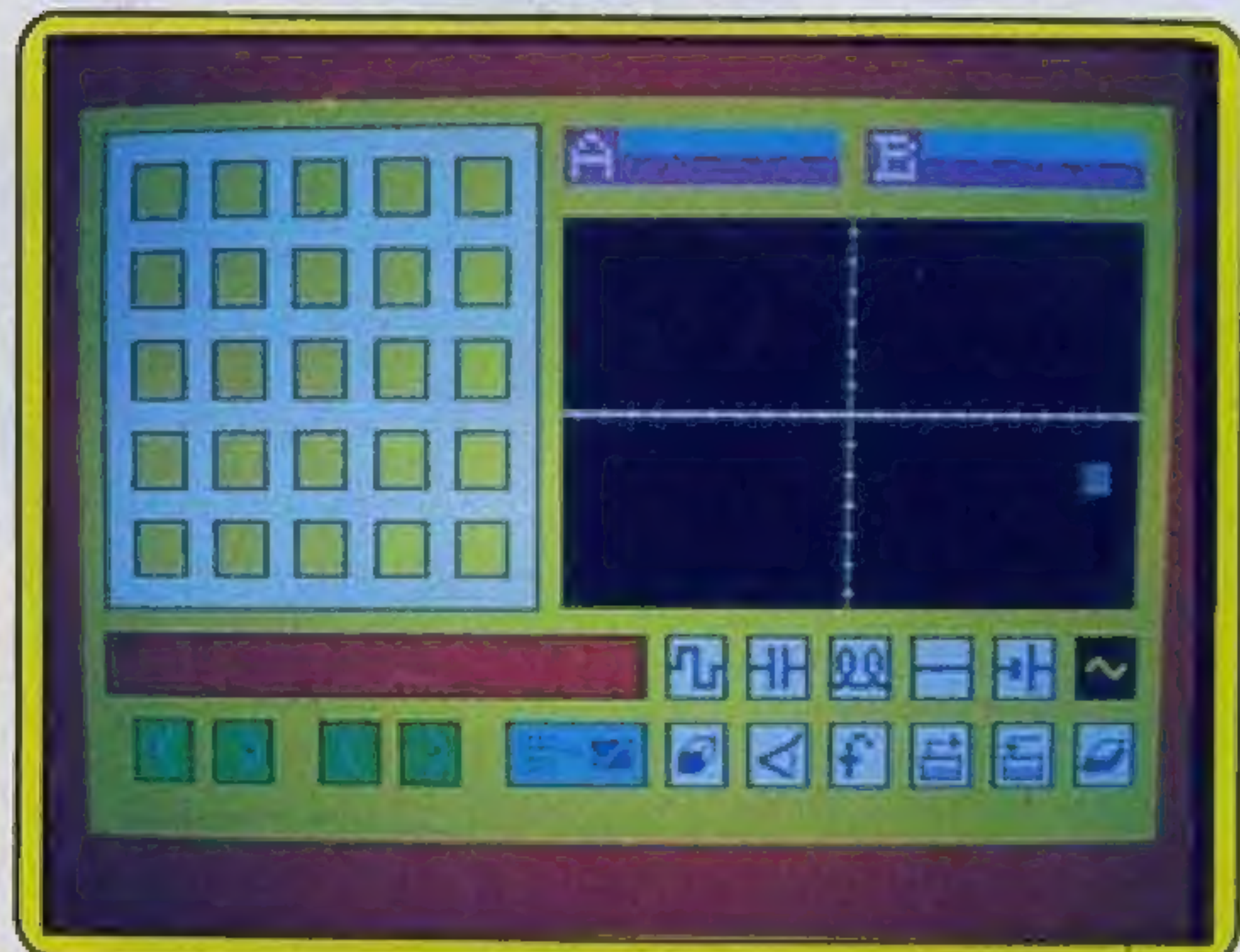
YANKEE

Je suis très heureux de voir dans Tilt les toutes dernières nouveautés de Grande-Bretagne, car je reviens d'Angleterre et je vois que tu as poussé dans leurs derniers retranchements les imports anglo-américains. Tu en as oublié quelques-uns, mais il y a eu un gros effort. C'est bien, mais tu peux faire mieux... Le numéro 22 par exemple était franchement raté, avec une couverture baveuse, des tubes sonnantes creux, et un dossier ringard. Heureusement, tu as redressé la barre dans le numéro 23. Côté dossier, c'est « à peu près génial », à part les photos d'écran, pas vraiment fantastiques (Pinball Construction Set était à l'envers. Oh !) Cette fois, la couverture était tout à fait géniale. Je t'écris pour te remercier du superbe cadeau au doux parfum de Mandragore, ce que je n'ai pas pu faire dans ton questionnaire en encart. Grosses bises aux rédactrices et longue vie à Tilt.

Laurent Coulette
95100 Argenteuil.

Merci pour les encouragements. Chaque mois, nous cherchons à nous dépasser. La couverture du numéro 23 a été réalisée par Jérôme Tesseyre.

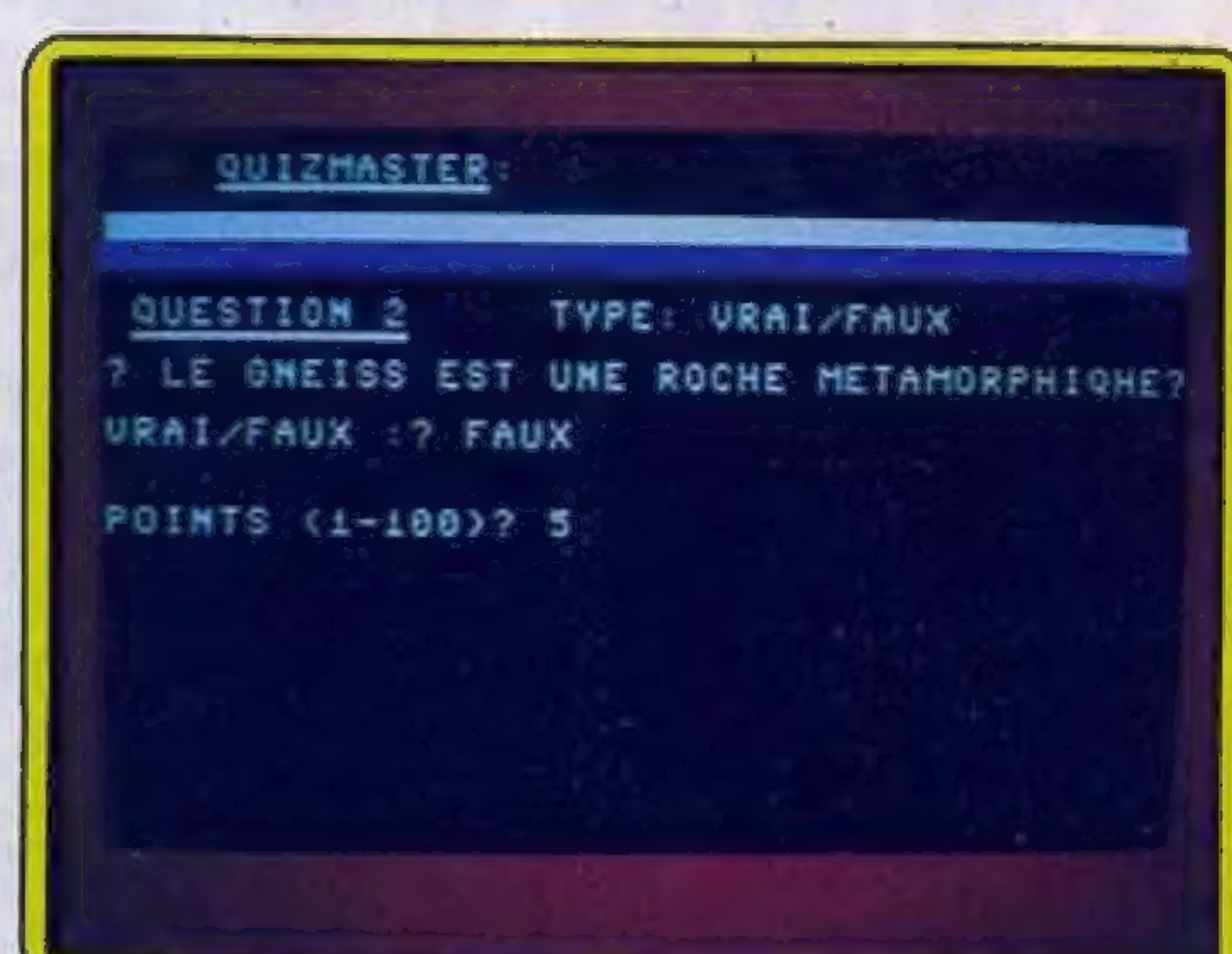
La puce et le maître



Microsillo



Planète Base



Quizmaster

MICROSILLO

$U = RI$; $e1 = Vb1 - Va2$; $Re = \frac{Va - Vb}{I}$... Si toutes ces formules vous sont totalement inconnues, ou si au contraire elles n'ont plus aucun secret pour vous, passez à la page suivante ! Mais si elles sont déjà apparues sur un tableau noir, sous la craie d'un professeur de physique au sourire un rien sadique, ce logiciel vous concerne. *Microsillo* est en effet un simulateur d'analyse sur oscilloscope. Vous voilà en quelques minutes le roi du bricolage électrique. Vous construisez des circuits en courant continu ou alternatif, placez au choix des résistances, condensateurs, inductances, générateur de tension. L'ordinateur, docile, indique ampérage, voltage, etc., et trace la sinusoïde correspondante. En quelques instants, plusieurs expériences peuvent être menées, ce qui permet de mieux appréhender les phénomènes électriques.

Dans une seconde partie, le logiciel propose une série d'exercices d'application.

Microsillo est un logiciel original, unique en son genre. Très facile à l'emploi, grâce à l'utilisation du crayon optique ou des flèches curseur, il recèle de bonnes possibilités. Bien sûr, il traite d'un sujet très spécifique, qui limite obligatoirement sa durée de vie, mais ne lui ôte en aucun cas ses qualités, ce qui le destine plutôt à des lycées, clubs, ... ou grandes familles ! (Disquette Infogrames pour TO 7/70 et MO 5).

PLANETE BASE

Le monde s'est bâti sur le commerce et le troc. Apprendre cette dure réalité à nos chères têtes blondes telle est la mission que s'est fixée Loricels. Ne vous méprenez pas, *Planète Base* n'est pas un cours d'économie ni de marketing, mais un apprentissage à la numérotation et une introduction aux bases, addition et soustraction comprises. Son but est explicite : entraîner les enfants à des activités d'échanges régies par des règles. Etant donné le caractère un peu rébarbatif du concept pour un enfant de 6-7 ans (cours préparatoire et cours élémentaire 1), Loricels s'en tire avec tous les honneurs. Plus qu'un cours il s'agit d'un jeu.

Peppo doit s'approvisionner en pommes rouges chez l'épicier pour nourrir son copain le Kangourou, en un temps limité. Comble du décevant, ces fameuses pommes ne poussent pas dans les vergers de la planète Base. La monnaie courante : des pommes multicolores de valeur différente que l'enfant (alias Peppo) ramasse avec un panier de la couleur correspondante. Les échanges sont régis suivant la base sélectionnée au départ (2 à 12 et hexadécimales). Chose rarissime l'animation et les graphismes s'avèrent à la hauteur du contenu, les arbres ressemblent à des pommiers et Pippo lève le bras pour cueillir les fruits ! L'accompagnement sonore du plus pur style « fest-noz » breton ne nous a pas subjugué. A chacun ses goûts. (K7 Loricels pour Amstrad CPC 464 et 664).

QUIZMASTER

Le quiz est une méthode de contrôle des connaissances typiquement américaine. Pas de diversion ni d'ambiguïté possibles. On sait ou on ne sait pas. Son équivalent en France s'appelle le Q.C.M. (question de choix multiples), le questionnaire vrai/faux. Moyennant quoi *Quizmaster* est plus qu'un simple quiz puisqu'il propose en sus une alternative « réponse exacte » à caractère qualitatif. Vous posez une question sous la forme « qui » ou « quel » pour laquelle vous fournissez un choix de trois réponses. Jusque là tout va bien, les problèmes s'annoncent quand on sait que l'ordinateur n'enregistre comme bonne que la

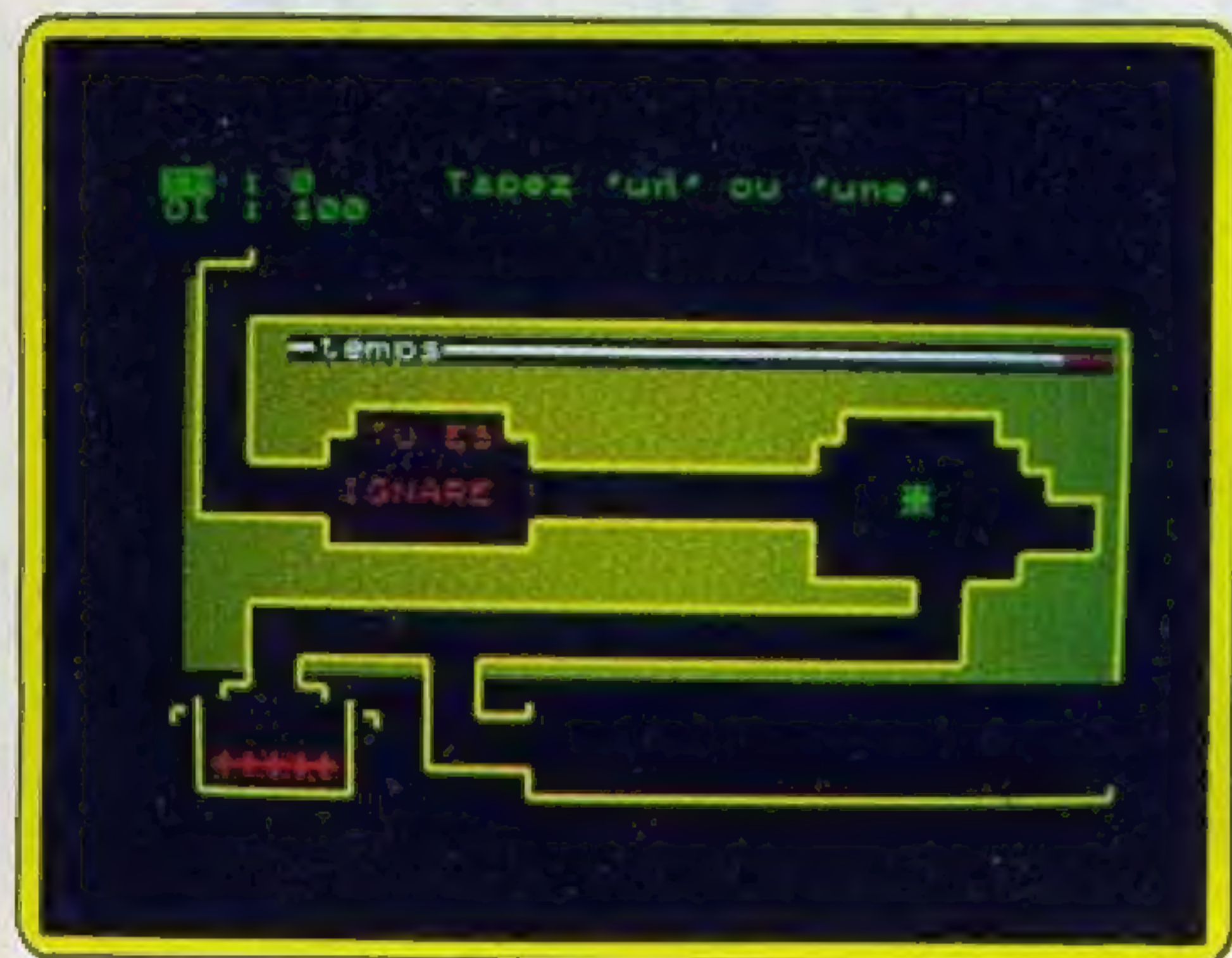
première. Afficher un score sans faute devient un jeu d'enfant. Poussé à l'extrême, point n'est besoin de lire la question. Dommage car mis à part cette incohérence, *Quizmaster* se révèle le fleuron de la catégorie questionnaire en kit. Les questions/réponses sont aisément modifiables, le temps de réponse modulable (une à cinq minutes) ainsi que le nombre de joueurs et le score affecté à chaque question. Permettant la sauvegarde et l'impression des résultats comme des questions *Quizmaster* peut être utilisé comme outil d'évaluation. Soignez votre orthographe et n'hésitez pas à passer une soirée de travail pour construire le questionnaire. Etes-vous prêt à ce sacrifice ? (Disquette Procep pour C 64).

ORTHO CRACK I, II, III, IV

Trois cassettes et une disquette pour ces quatre programmes complémentaires. Venez vous entraîner aux règles simples de l'orthographe. *Orthocrack I*, tout d'abord, s'intéresse uniquement à la connaissance des genres masculin ou féminin ; à vous de donner la réponse. Dans un décor simili-arcade, un terme s'affiche en haut de l'écran. Tapez « un » ou « une » selon le genre du mot puis pressez « return ». Votre réponse se concentre alors en une petite boule qui s'élance dans les « couloirs » de la machine. Selon l'exactitude de votre choix, la boule en question vous félicite ou plonge dans le réservoir de vos lacunes ! Trois mauvaises réponses... C'est alors la fin de la partie. *Orthocrack II* s'intéresse pour sa part au sin-

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
MUSIQUE I	Technimusic	Cassette	EXL 100	Solfège	★★★★	★★★★	★★★	A
MICROSILLO	Infogrames	Disquette	TO 7/70 et MO 5	Electricité	★★★	★★★★★	★★★★★	C
QUIZMASTER	Procep	Disquette	C 64	Questionnaire	★★★		★★★	C
PLANETE BASE	Loricels	Cassette	Amstrad CPC 64	Calcul		★★★★★	★★★★	B
ORTHO CRACK I, II, III, IV	Hatier	Cassette et disquette (IV)	Oric, Atan MO 5 et TO 7, Apple II	Orthographe	★★★	★★★★	★★★★	B

En avant la musique. Crack en orthographe ou spécialiste de l'oscilloscope, l'ordinateur ne doute de rien. Il s'intéresse à tout, et passe, par logiciels interposés, de la physique au solfège, du calcul au Q.C.M. Voici la vendange du mois.



Orthocrack I, II, III, IV

gulier et au pluriel de certains noms courants. Quant au troisième programme, sans aucun doute le plus délicat pour les très jeunes, il contrôle vos connaissances en matière de conjugaison. Rassurez-vous, seul le présent de l'indicatif est à la fête ! Jamais trois sans quatre... crescendo dans la difficulté. On conjugue toujours mais à tous les modes, du condi-

tionnel au subjonctif. Avec plus de 12 000 formes verbales différentes en mémoire, dont les plus vicieuses, il y a de quoi perdre son latin ! Les « ignares » décernés par l'ordinateur risquent de pleuvoir. Attention, le quatrième du nom, à la différence des précédents, n'existe qu'en disquette sur Apple II. Pour ces trois derniers jeux, le principe et la présentation sont identiques à ceux d'Orthocrack I. La simplicité des questions proposées, sans pour autant porter préjudice à la qualité du travail, adresse ces logiciels éducatifs aux jeunes enfants. L'originalité du jeu et sa bonne présentation graphique sauront stimuler tous les participants. (Cassette et disquette Hatier pour Atari/Oric/MO 5, TO 7 et Apple II.)

MUSIQUE 1

Ce cours de solfège utilise les possibilités de la synthèse vocale de l'EXL 100 pour aider à l'apprentissage de la lecture des clés de fa et de sol. Au début de l'exercice, on choisit la note la plus haute et celle la plus basse, le nombre de notes à reconnaître, la durée de la visualisation de la portée. Ensuite, il s'agit



Musique 1

de réécrire la portée. Pour chaque note posée, l'ordinateur écrit son nom en toutes lettres à l'écran et la dit à haute voix. Petit logiciel simple, Musique 1 permet l'initiation sans douleur à la lecture musicale. Un regret : les notes ne sont pas jouées. Cela aurait permis en même temps d'éduquer l'oreille. (K7 Technimusique pour EXL 100).

PROGRAMMEZ VOS BONNES NOTES.

MELODIMUS-ASTROMUS-RYTHMAMUS

3 logiciels musicaux accessibles aux enfants dès l'âge de 6 ans. Pour apprendre seul ou à plusieurs (10 joueurs maxi), les mélodies, les notes, les accords. Chaque logiciel comprend une cassette et un livret explicatif, opérationnel sur T07, M05 et T07/70.

En vente dans les grandes librairies et les magasins spécialisés. Renseignements : (1). 544.38.38. Info Minitel : (1). 614.91.66 code d'accès : DISCO.



Logiciels Hatier: la bonne éducation.

SOS AVENTURE

se trouve au moulin. Il faut taper « examine the ladder » puis « take the rung ». Ensuite, retourner au drawbridge et indiquer « turn the wheel » puis « lock the wheel ». Par contre, je n'arrive pas à trouver la clé. Help !

Jean-Pierre

Pour François (Tilt n° 23) dans Wolfenstein II, la bombe se trouve cachée derrière une des nombreuses portes du premier étage. Pour ouvrir la porte, il suffit de se mettre à côté et de viser avec le revolver avant d'appuyer sur la barre d'espacement. Certaines portes s'ouvrent, mais d'autres, contenant les objets importants comme un couteau, un ouvre-boîte, la bombe ou un passage secret resteront fermées. Seul un code à trois chiffres les ouvrira.

Gilles

Je lance un ultime appel aux lecteurs de Tilt, car je suis bloqué depuis des jours et des nuits dans le - terrible - donjon de Knight lore.

Tristan

Je réponds à Jean-Luc (Tilt n° 22) à propos de Masquerade. Il doit retourner dans le souterrain par la grille qui se trouve derrière la palissade électrifiée. Elle s'ouvre en la frappant avec le marteau. A l'intérieur du souterrain, il devra couper un cure-dent dans le bloc de balsa avec le rasoir. **Le cure-dent sert à ouvrir la cage du gorille** après l'avoir tué, grâce à une fleur (il existe d'autres méthodes pour le tuer, mais il semble que ce soit la meilleure). Dans la cage, poser l'oiseau, précédemment amadoué avec le pop-corn. Avant de s'envoler, celui-ci laissera une allumette. Avant d'allumer la dynamite, il faut la poser par terre. Celle-ci fait un trou dans le sol par lequel on accède à un tunnel. Dans Le casse, en réponse à Guillaume (Tilt n° 22), pour entrer en contact avec les complices, il faut demander un verre de Saint-Emilion au bar. Le reste coule de source jusqu'à la fuite de gaz. Incident que je n'arrive pas à résoudre.

Jacqueline

Dans Amazon, comment traverser la rivière ? Un tuyau pour Sorcellerie III : pour aller au-delà du premier niveau, les personnages doivent être tous neutres ou non alignés. Mais comment descendre au-delà du troisième niveau ?

Pascal

Pour répondre à Stéphane (n° 23), dans Le diamant de l'île maudite, la clé qui ouvre la grille se trouve dans le paquet de cigarettes qui est dans le tiroir de la table. Après avoir ouvert cette grille, on accède à la seconde partie. Mais je suis moi-même bloqué dans la seconde partie. Comment arriver jusqu'à la grille sans se faire voler les objets par le fantôme ? Et comment démarrer l'hélicoptère ?

Frédéric

Je viens à l'aide d'Olivier (n° 22) qui n'arrive pas à entrer dans le jardin de la maison dans Arsène Lupin. Il faut avoir la corde et le couteau, grimper à l'arbre, sauter dans le jardin, puis dans la piscine, **tuer le crocodile avec le couteau**, et fouiller la piscine. Bonne chance pour la suite.

Fabrice

Qui me sauvera dans The Underworld sur Spectrum ? Les monstres me résistent !

Yvan

Dans Entombed, je n'arrive pas à sortir de la salle bloquée par une boule rouge. **Que doit-on faire dans la salle avec l'oiseau vert ?** Et comment aller sur les côtés dans la salle avec les quatre morts et leur musique ?

Chung

Pour ceux qui n'ont pas réussi à sortir du donjon après avoir pris L'Aigle d'or voici comment procéder. Allez prendre l'aigle en plomb, la clé en or, et quand vous êtes au donjon, prendre l'aigle d'or, baissez-vous pour éviter la flèche, allez vers la cheminée avec la clé. Un passage secret s'ouvrira. Vous êtes sauvé !

Franck

Dans Jewels of Babylon, je reste coincé dans le bateau après avoir accosté sur l'île.

Dans Forest at world's end, je ne dépasse pas la ferme au nord, la hutte des bucherons au nord-est, la vallée des ombres au sud, le gouffre au sud-est et les forêts à l'est. Comment aller plus loin ?

Ma fiancée va-t-elle mourir pétrifiée ou quelqu'un saura-t-il me dire comment dans The rocky horror show, reconstituer le de-medusa ?

Clément

Je suis bloqué dans Dallas Quest. Arrivé à la poste, j'ai découvert la trappe avec l'échelle et le flash. Mais je n'arrive à rien. J'ai tout essayé, mais l'ordinateur ne veut rien accepter. Aidez-moi !

Marc

Je réponds à Milo pour Jewels of Babylon. Dès la première image quand on est sur le pont pour descendre dans la barque il faut dire « climb down ladder » puis on va jusqu'à l'île avec l'instruction « now n » et à partir de là, plus rien à faire ! Plusieurs de mes connaissances, dont un prof d'anglais (!) sont bloquées. Comment continuer ? Je ne me sors pas non plus dans Message for Andromeda, dès l'atterrissage sur la planète après la lecture du message.

Stéphane

S.O.S. ! Je n'arrive pas à parler au fantôme de la Pierre magique et la porte au nord dans le château est toujours verrouillée.

Joël

Qui pourrait me donner le plan du labyrinthe de la face B de Tyrann pour Oric ?

Bruno

Dans Meurtre à grande vitesse (version Amstrad) le code de la malette est 6275. Je suis coincé pour décoder le texte avec le micro portable. Une dernière question : où puis-je trouver le numéro de téléphone pour faire fonctionner le minitel ?

Laurent

En réponse à Fabien (n° 23) pour Le diamant de l'île maudite. Tu ne peux pas ouvrir la porte. Il faut que tu passes par derrière. Ensuite, ouvre la grille, à droite, descends, fais demi-tour, ouvre la grille et là, tu seras au début de la seconde partie.

Jean

Voici quelques conseils pour Olivier et Pascal dans Brocéliande (n° 22). L'anneau sert à libérer la personne emprisonnée dans la statue. Pour prendre les

objets gardés par le chat, il faut trouver les souris. Celles-ci se dissimulent dans le cercueil placé dans le chariot (« aller chariot » ; « ouvrir cercueil »). Pour Eureka (Moyen Age), **les carottes que l'on doit donner au lapin s'écrivent avec deux « r »**, mais comment enlever la harpe du sac ?

Pour Hulk, après avoir appuyé sur le bouton et avant de s'être mordu la lèvre, il faut secouer l'éventail (« wave fan »).

Pour Masquerade, en réponse à Renaud qui ne savait pas comment utiliser le « bra » (n° 23). Tout d'abord, il ne faut pas porter le « bra » mais seulement le prendre (« get bra »), puis taper « insert rock » et « sling rock ». La pierre se trouve dans la cage du serpent. Pour Jean-Luc (n° 22), il faut mettre la carte dans la fente située près d'une porte dans le théâtre, le rasoir sert à découper le balsa, on y trouve un tire-bouchon qui permet d'escalader le bloc de balsa et un cure-dent qui sert à ouvrir la cage du gorille.

Vincent

Pour répondre à Eric (n° 23), les Gremlins meurent en voyant la lumière. Il suffit donc d'allumer la caméra pour les tuer.

Dans Le mystère de Kikekankoi que doit-on faire lorsqu'on se trouve dans la trappe souterraine ?

Philippe

Voici quelques conseils pour Intérieur. Il faut ouvrir le tiroir du haut, prendre une feuille, un crayon, la bague, le message, écrire « Natacha » sur la feuille, mettre la feuille dans la bague, tourner à droite, mettre la bague sur le pigeon, ouvrir la fenêtre et la cage. Bonne chance !

Florence

J'ai des démêlés avec « Eureka ». Dans la Rome antique, je suis bloquée au camp romain. Je n'arrive pas à passer le garde pour prendre l'aigle.

Jean-François

Dans « Eureka », époque romaine, **quand la galère coule**, je me retrouve dans l'eau et à chaque fois, **je me noie**. Que faire ? De plus, à Colditz, je n'arrive pas à me servir de la corde.

Olivier

En réponse à Pascal pour Le sceptre d'Anubis, dans la pyramide il y a une salle où l'on observe des motifs sur le mur. Appuie sur l'œil, sans oublier que la couleur préférée du pharaon est le vert.

Alain

Pour John Simon, à propos de Valhalla, inutile d'essayer d'entrer dans les maisons, la règle précise que c'est impossible. A l'usage, il s'avère qu'elles représentent des sorties de certains lieux secrets accessibles par des moyens détournés, tel le saut. Pour Laurent, à propos de Twin Kingdom valley, le moyen d'éclairage est obtenu par la lampe qui se trouve dans la cabane et tu ne pourras l'allumer qu si tu es allé chercher une pierre à fusil (flint) dans la carrière à l'ouest de la route. Lorsqu'elle sera épuisée, une réserve d'huile peut être trouvée dans l'atelier du château du roi du désert.

A mon tour de poser deux questions : où se trouve la clé qui ouvre la porte au fond du « dusty corridor » dans Jewels of Babylon ? Et dans Empire of Karn, **comment se débarrasser du serpent qui protège le diamant ?**